

●記録全集——3

機動戦士

ガンダム

UNDAM

G

Title : GUNDAM
 Author : NIPPON SUNRISE CO.,LTD.
 Copyright : ©1980 by NIPPON SUNRISE CO.,LTD.
 SOTSU AGENCY CO.,LTD.

printed in Japan

本書の制作スタッフ

- 構成 橋ニューアート・クリエイション
- 編集制作 新田デザイン事務所
- 編集・美術統括 新田雅利

- フィルム編集 佐野礼子
黒木恭子
- 取材・記事執筆 増崎幸子
小牧雅伸
- レイアウト・アシスト 中川万佐子
- 写真・撮影 NACフォトグループ

- 執筆・編集協力 富野喜幸
安彦良和
渡辺岳夫
松山祐士
松浦典良
松田昭彦
藤田純二

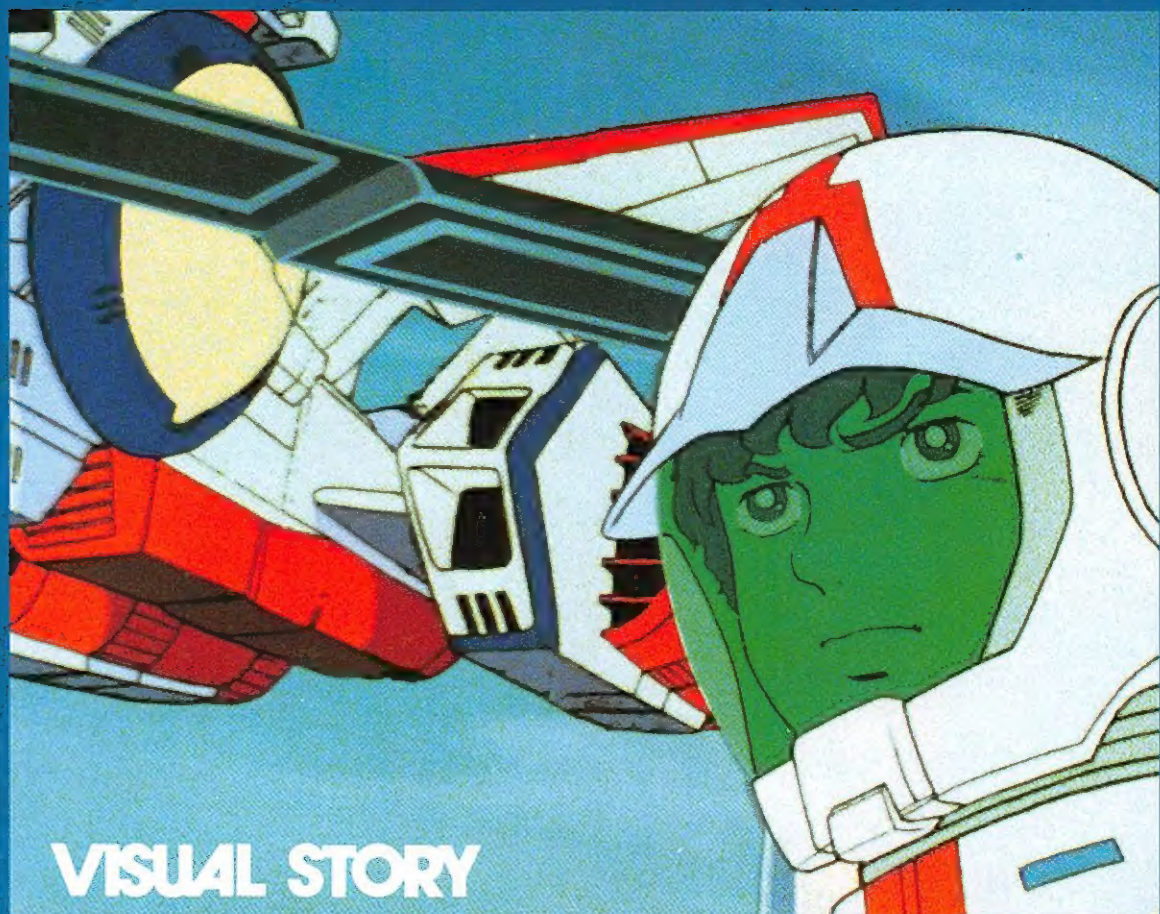
- 取材協力 橋旭プロダクション
ディーン
キングレコード橋

- 写植・版下制作 荻原 敬
- 製版担当 矢板 坦
高味寿雄

- 製作コーディネイト 平田昭吾

- 印刷・製本 小宮山印刷(株)

●ビジュアルストーリー編



MOBILE SUIT GUNDAM

●登場キャラクター1



アムロ・レイ

戦争という極限状態の中で戦士としての道を歩み、人との出会いと別れを通して、人間として成長していく。ランバ・ラルとハモンに生の敵と大人の姿を見い出す。



アムロの母（カマリア）

宇宙の暮らしになじめず、夫や幼かったアムロと別れて暮らしていた。その歳月と時代の変化は、アムロも彼女自身をも変えてしまい二人の間の大きな溝となる。

ブライト・ノア

ホワイトベースの士官候補生だったが、天性の戦略家としての本分を持ちそなえ、後に中尉となり正式にホワイトベースの指揮官になる。



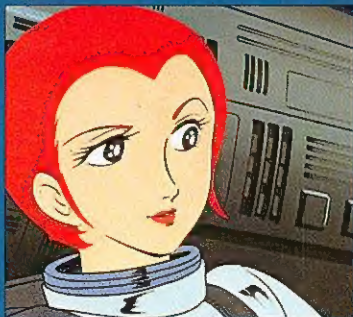
リュウ・ホセイ

温厚で素朴な風貌に男の優しさが漂う戦闘員のリーダー格で、アムロへ与えた影響は大きく、ラルの特攻の際、重傷を負い、傷ついた身体で特攻/壮烈な死をとげる。



レビル大将

連邦軍の高級将官。ホワイトベースの実力を正當に評価し、参謀本部とは別に補給部隊をさしつけた。ホワイトベースをオデッサ作戦に投入する。



マチルダ・アジャン

冷静さと厳しさを仕事に接する裏に、人間として、女としての優しき、強さを秘めながらも自分の信念をもって仕事に臨み、その自らを犠牲にして散っていった。

エルラン中将

ヨーロッパ方面軍高級将官。ジオン軍マ・クベ大佐と密かに通じていたが、オデッサ作戦決行時、アムロ達のために殉戦。連邦軍を勝利させる大きな転機となった。



ジュダック

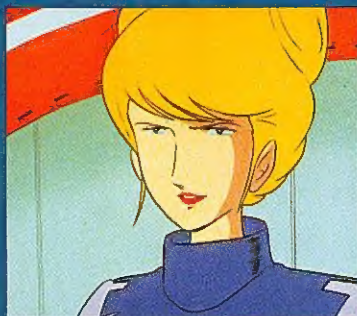
エルラン中将の腹心でマ・クベと通じていたスパイ連絡員。アムロとセイラによって発覚。レビル將軍がジオン側へ送り込んだWスバイとも言われる。



CHARACTER'S

クラウレ・ハモン

ガルマの仇討ち部隊として来たラルを理解、補佐し、ラルの死後自ら指揮をとりホワイト・ベースへ特攻をかけるが、リュウウの捨身の特攻の前に倒れる。



ランバ・ラル

豪胆で判断力に優れた部下思いの一線級戦士。ホワイト・ベースを特攻した際、かつて仕えたスムの子アルテシアと再会。手傷を負い、自爆死する。



クランプ

ランバ・ラルの副官でゲリラ戦を主任務とする。ガルマの仇討ち部隊として地球に降りてきたが、クランプ隊指揮の最中、ホワイト・ベースに突っ込み戦死。



シヤア・アズナブル

赤い彗星の異名をとるジオンの代表戦士で、ルウム戦の功績で若くして少佐となる。ザビ家の末弟ガルマを助けられなかったために左遷されるが前線に復帰する。



タチ中尉

ランバ・ラル亡き後、ハモンを補佐し、ホワイト・ベースに最後の攻撃をかける。自ら最後のザクに乗り込みガンダムと戦闘、味方のマゼラトップの砲撃にあたり戦死。



マリガン中尉

ドレンに代り、戦線に復帰したシヤアの片腕として常に付き従つ副官。冷徹なシヤアとくらべて、人間的に弱い面が見られる、まだ若い将校である。



マ・クベ少佐

キシリア配下でジオン突撃機動軍大佐。常に特注の白い軍服を着込み、物腰が女性的。奸計にだけ計算高い性格。キシリアのふところ、刀的な男である。



コズン・グラハム少尉

ランバ・ラルの部下でザクのパイロット。ガンダムと戦闘し捕えられ、ホワイト・ベースの捕虜となるが脱走しガンダムの情報をラルのもとへ送るが……。



●登場キャラクター2

黒い三連星

ガイア、マッシュ、それにオルテガの三人の異名である。常に、この三人で行動する独立した戦闘隊である。各人黒いノーマルスーツを着ていることから、こう呼ばれた。キシリア配下の歴戦の勇士たちである。

★★★
**BLACK
3STAR'S**



ガイア

キシリア直属の歴戦の勇士、三連星のリーダー格。マ・クベの支援部隊となるがウマが合わない。オデッサの激戦でガンダムと戦い敗れ、戦死する。

マッシュ

キシリア直属の三連星の一人。ホワイトベースを急襲。ガンダムと交戦。シエッタストリームアタックをかけるが、ドムことヒームサーベルに切りさかれ戦死。



オルテガ

キシリア直属の三連星の一人。マチルタのミテア機を撃墜。その後、ガンダムとGスライの攻撃を受けてオデッサ戦で戦死。



ウラガン中尉

マ・クベの部下で、副官を務める大柄な軍人。マ・クベの治める鉱山採掘基地で行動を共にし、基地の管理状態を逐一マ・クベに報告する忠実な軍人。



フラナガン・ブーン

マッドアンクラー隊士官。パイロットあがりのユーコン艦長。自らモビルアーマー、グラブコで出撃するが、ガンダムにやられ戦死。ガッシリした体格で古強者。



ラサ

マッドアンクラー隊曹長。モビルアーマー、ゴックのパイロット。水中にガンダムをおびき出しほんろするが、ヒームサーベルの威力の前に海に散る。



マシー

マッドアンクラー隊員。ラサ曹長の部下。ゴックのパイロット。ベルファストに上陸、ホワイトベースをたたこうとするがGアーマーのビーム砲を受け戦死。



CHARACTER'S

クワラン曹長

独立パトロール隊下士官。若く、勇敢で度胸がある。一人乗りワツパに乗りプラスチック爆弾を武器に向こうみずな仲間と共にガンダムに戦いを挑む。



ギヤル軍曹

パトロール隊唯一のザクに乗るパイロットで、クワランの仲間。クワランの話に乗り、ザクでガンダムをクワラン達の待つ森の中におびき出す。



バイス

特殊工作隊の指揮官。マ・クベの包囲作戦に先立ち、木馬を容易に捕捉し得るため、木馬のECM発振機、ミノフスキー粒子射出孔爆破の任務についていた。



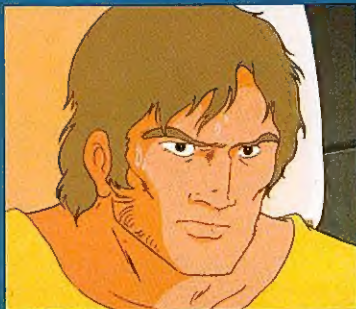
ランゲ

マ・クベの部下。バイスと共に木馬の破壊工作に向い作戦は成功。そのためホワイトベースは危機に陥る。調子が良さそうだが、どこかひと味違う感じのする人物。



クルス・ドアン

元ジオンの第一級戦士だったが親を殺された子供達を殺すよう命令されたが従えず、ザクと共に脱走。東シナ海の孤島にその子供達と隠れ住むようになる。



ロラン

戦争で両親を失い内にこもる性格だったがドアンに助けられ、自然の中で生きるうちに明るくなる。アムロとの出会いが相手の中に互いの自己を見、大きく関手しあつた。



リンゴ売りのおばさん

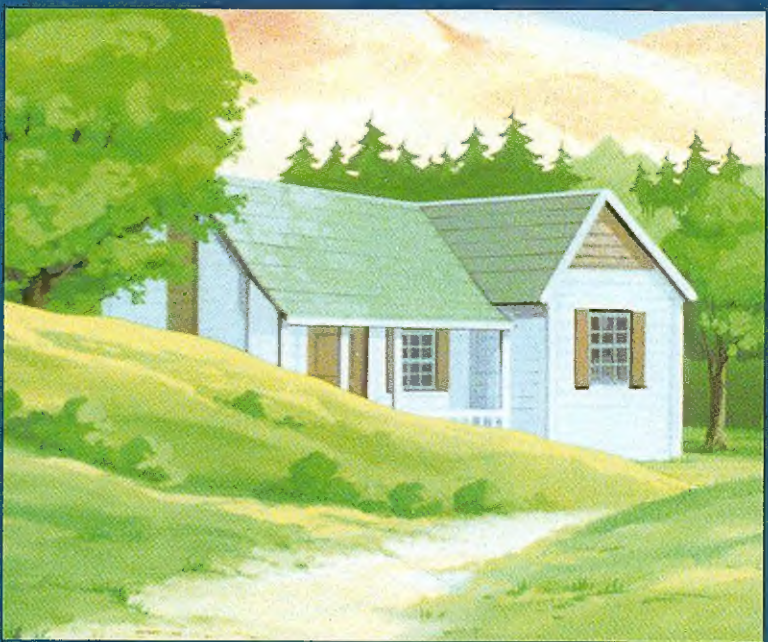
アムロの母が住む故郷の人で、昔親しくしていた近所のおばさん。アムロに母が避難民キャンプでボランティア活動をしている事を伝える。



ミハル

北アイルランド、ベルファストの少女。両親は戦死し、生きるためにジオンのスパイとなるが戦争という状況下での生きる術であつた。





第13話 再会、母よ…

ジオンの追撃を逃れたホワイトベースは、太平洋を渡り日本列島に到着していた。そしてアムロの故郷、山陰の海岸線の岩陰にその巨体を隠したのだ。しばしの平和と久し振りの休息に、少年たちは思いっきり羽をのばしていた。自然の光をいっぱい浴びる、セイラとミライの姿もあった。

「太陽の光が、一カ所からくるつて、わざとらしいわね」

「でも、これが自然というもののね」

「そうね。宇宙の広がりというのは、こつこつとを言うのよね、きつと」

アムロは母に会うために、「コアファイター」で飛び立っていた。

「…母さん…怪我なんてしてやしないだろうけど…」

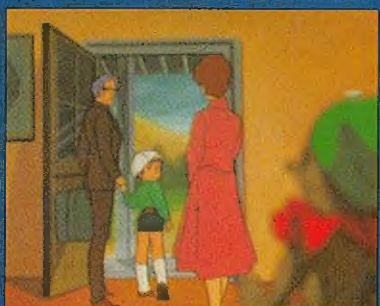
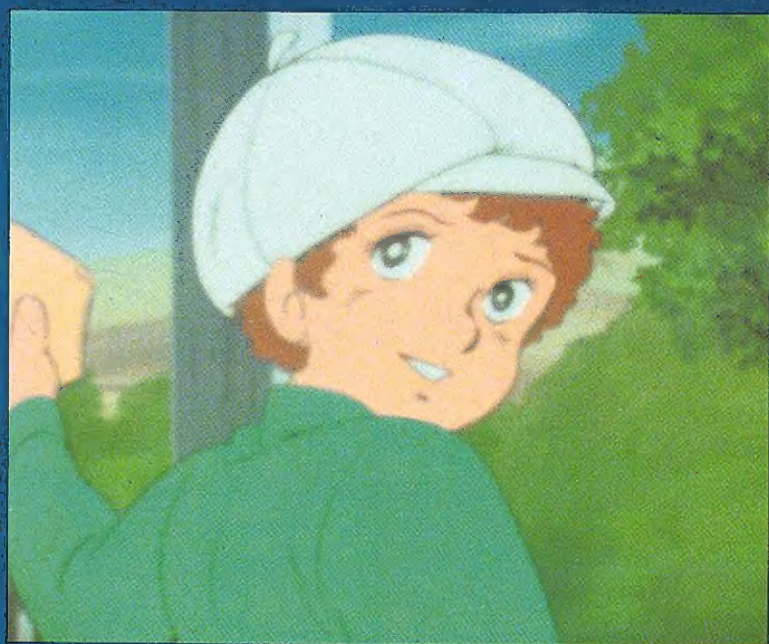
母との再会に胸を躍らすアムロだったが、懐しい我が家に母の姿はなかった。アムロの目に映ったのは、酔っつくだを巻く数人の連邦軍兵士の姿だった。思わず、アムロは踏み込んでいった。

「な…なんだ！お前は？」

「ここは、僕の家なんです！」連邦軍兵士の言葉は、アムロを

呆然とさせた。この家は、ずっと空き家になっていたと言ったのだ。

…アムロの瞳に、母と別れた日の情景が浮かんだ……。



サイド建設の技術者だった父のテムは、息子との見聞を広げるために、幼いアムロを連れてコロニーに移り住もうと言いだした。

「アムロと離れるのがいやならお前もくればいいんだ」

「でも…宇宙に出るのは…」

「サイドの建設をみてもらん、そりゃ素晴らしいんだ……」

アムロに見せておきたいんだ」

「それは判りますから……私……ごめんね。アムロ、私は宇宙の暮らしって馴染めなくて」

あの時の母の接吻の感触を、アムロはまだ忘れていない。いたたまれずにアムロは駆けだした。

偶然、昔親しくしていたおばさんに会ったアムロは、母が山を隔てた避難民キャンプで、ボランティア活動をしていると聞く。

「い、生きてるんですね」

「おばさん、ありがとう!!」

「気をつけて行くんだよ!!」

…赤十字の旗がゆれている……

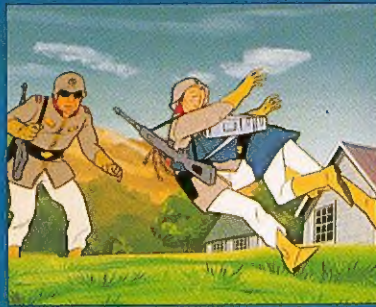
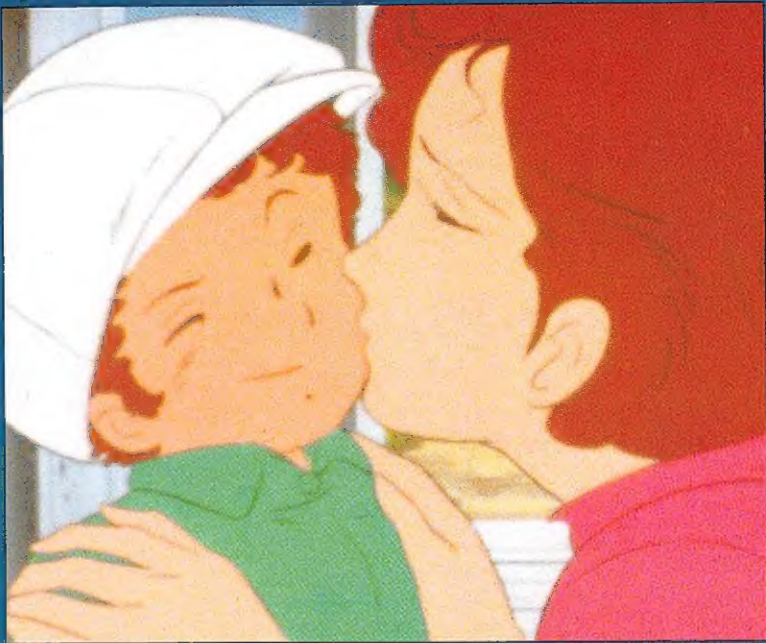
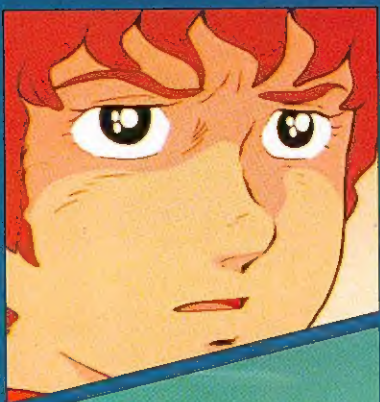
「ここだ!!ここに母さんが」

アムロは、コアファイターを降下させた。あわてる避難民たち。山の向うのジオン前線基地からは日に一度、見廻りが来るのだ……早く戦闘機を隠さなければ……その時、背後から懐かしい母の声に、アムロはふり返った。

「ア……アムロ……アムロかい?」

「……か……母さん!!」

無事な姿に抱き合うアムロと母。



そしてアムロは、母にサイド7でのいきさつを語るのだった。

「また、兵隊が来たよ」

ジオン兵が二人、見廻りにやつて来たのだ。母は、素早くアムロを毛布でおおい隠した。

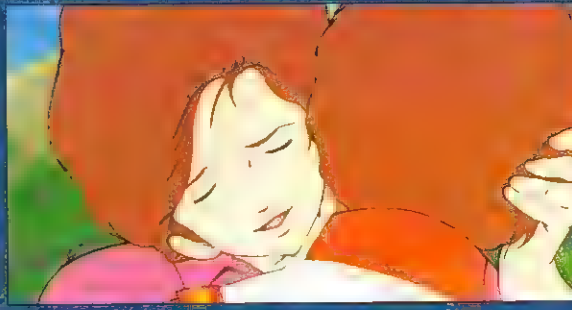
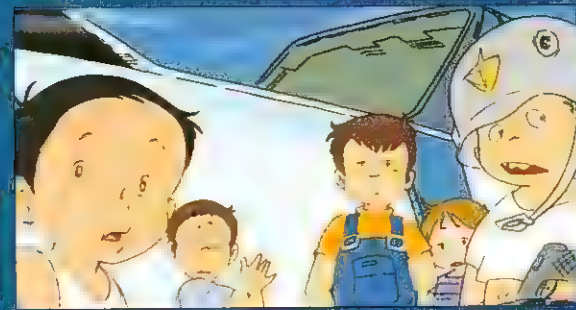
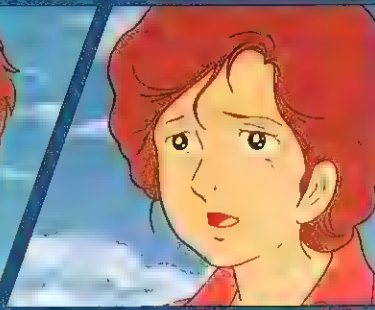
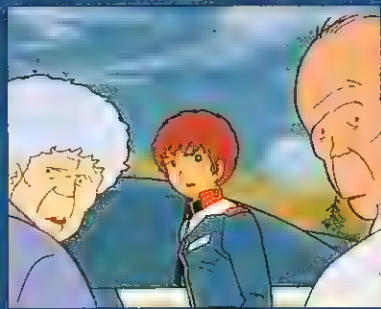
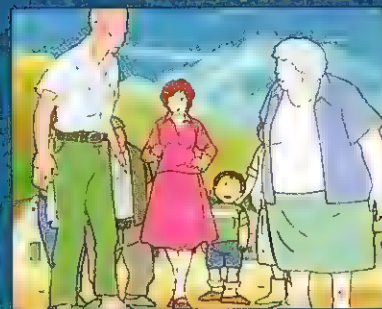
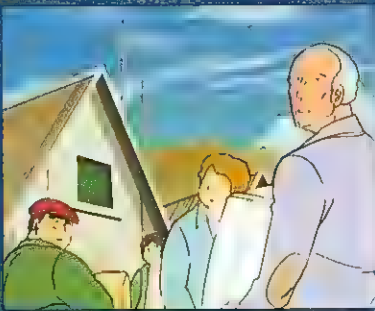
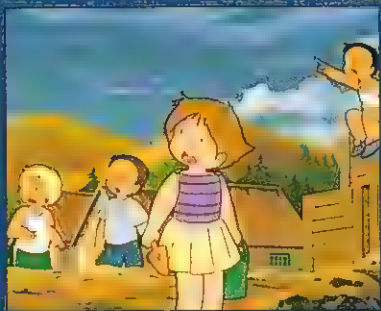
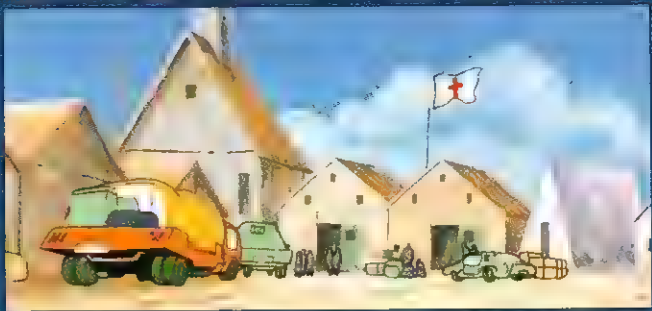
一方、ホワイトベースは、接近するジオンのパトロール機をギャツチしていた。発見され、敵の本隊に連絡されては面倒になる。ブライトは先手をうつて叩き落そうと、リュウにコアファイターで迎撃させていた。しかし、パトロール機ながら敵の動きは素早い……リュウは敵のパトロール機にダメージを与えたものの、燃料タンクをやられて追尾不能だ。敵の脱出方向はアムロの故郷の方向だ。ブライトは、アムロに緊急サインを送った。

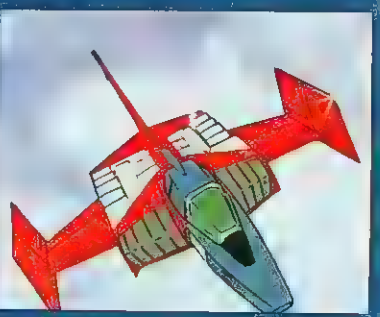
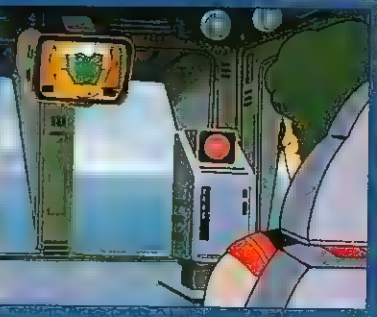
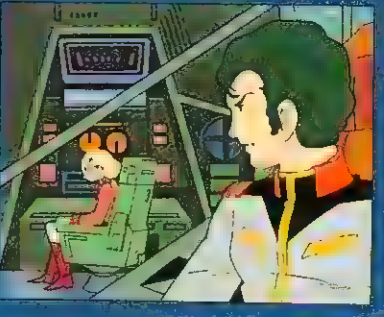
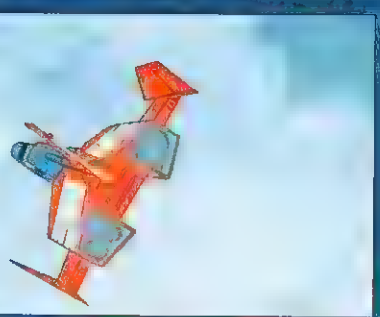
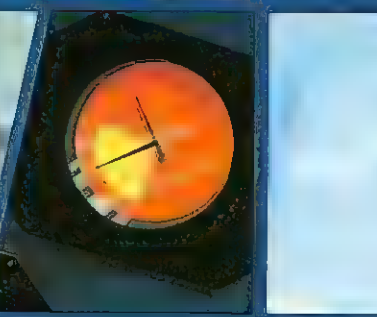
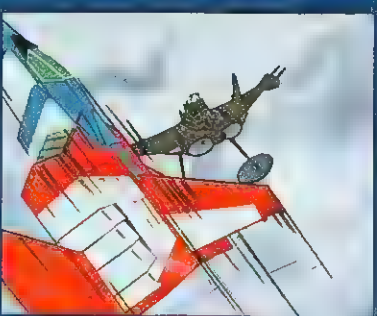
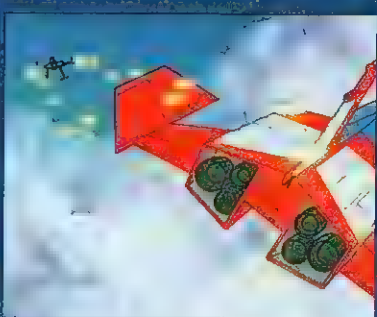
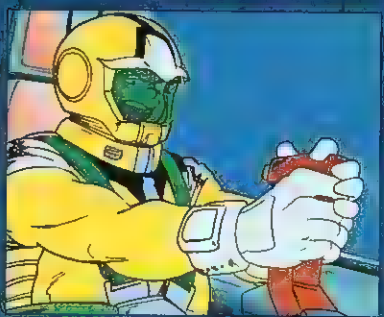
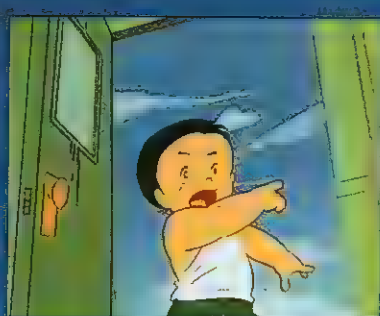
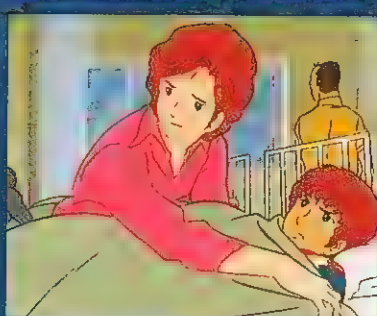
毛布をかぶったアムロの腕でコールサインが鳴る。

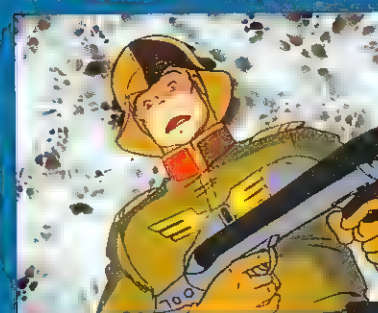
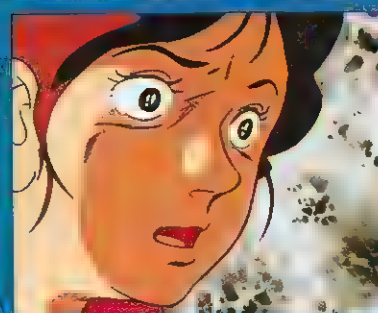
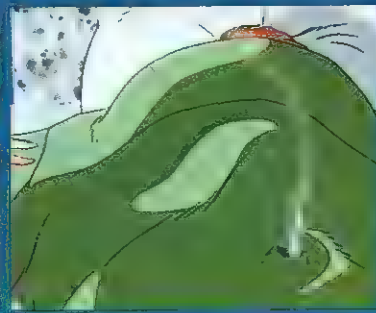
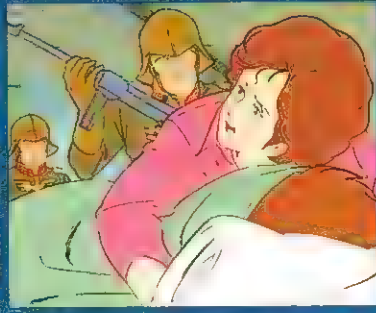
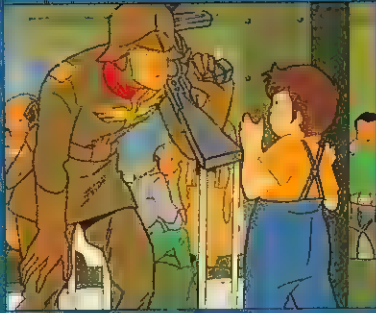
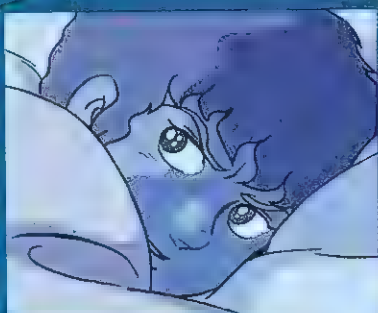
「こ、こんな時に信号が……」
運悪く目の前にはジオン兵が立っていたのだ。

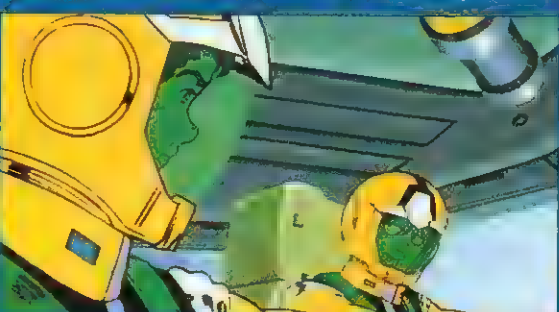
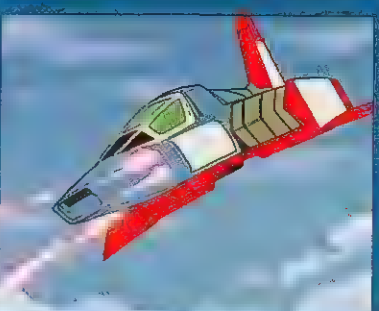
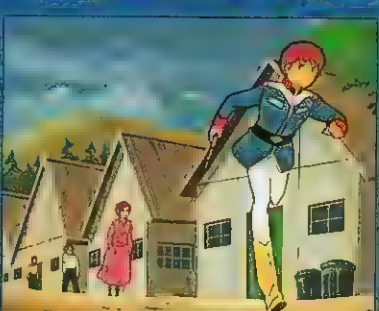
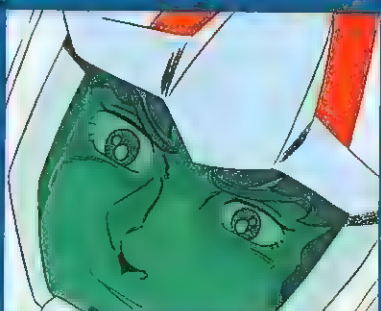
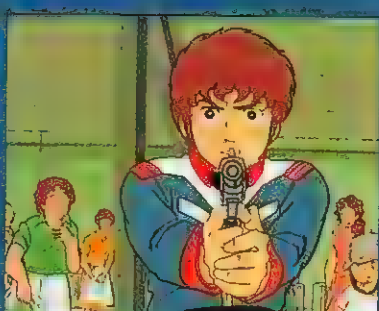
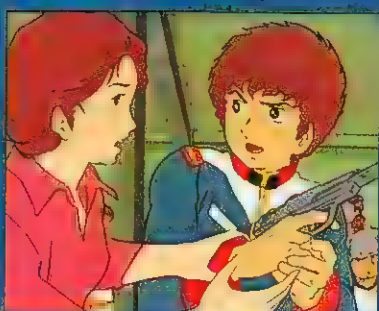
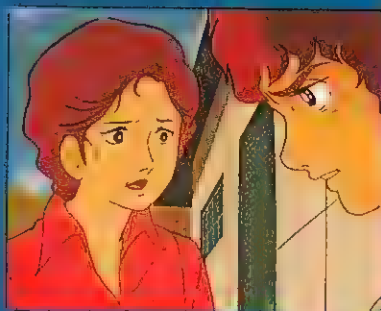
「!? な、なんだこの音は!?」
兵はアムロの母につめ寄った。
「おい／＼女／＼そこに寝ている奴は、何者だ」

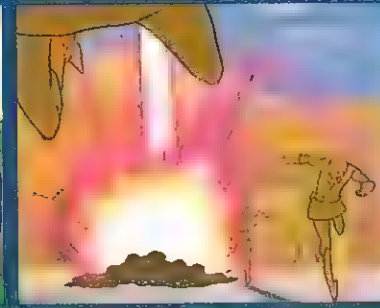
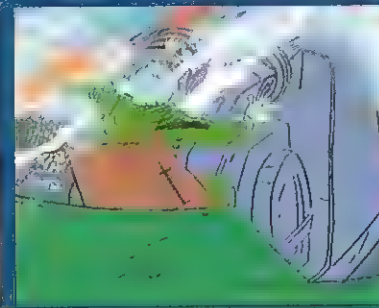
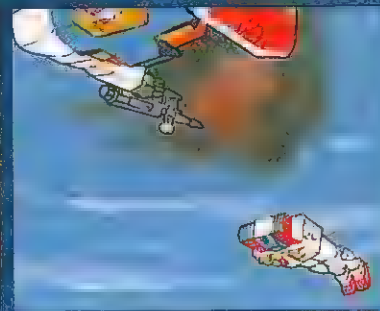
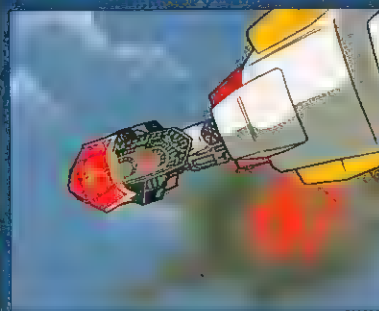
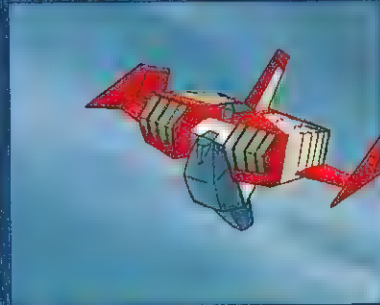
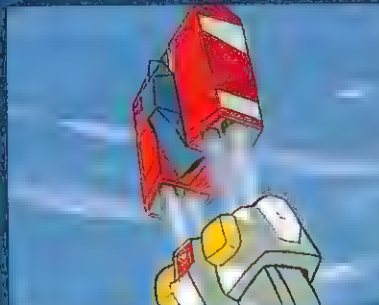
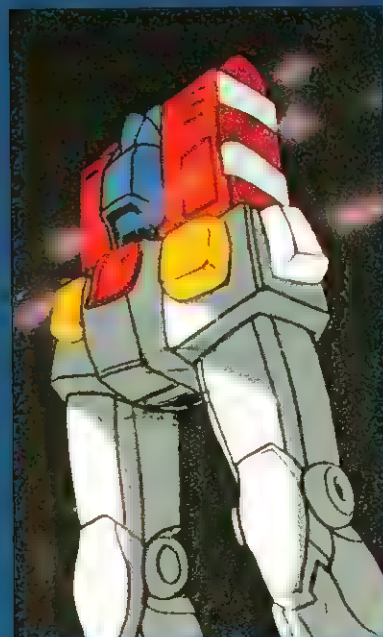
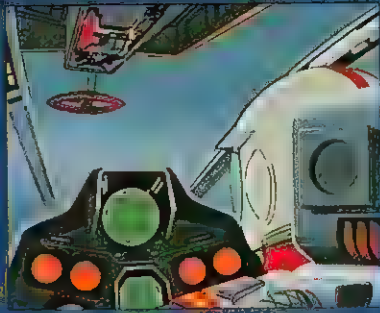
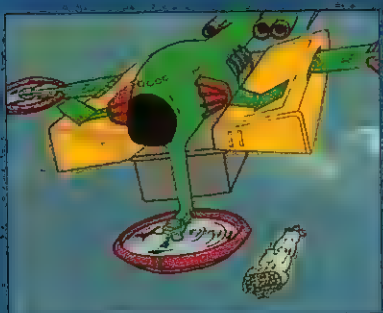
このままでは見つかる。恐怖したアムロは拳銃をかまえた。銃声とともにめくジオン兵。アムロは毛布をはねのけ、もう一人にも銃を乱射して追い払った。

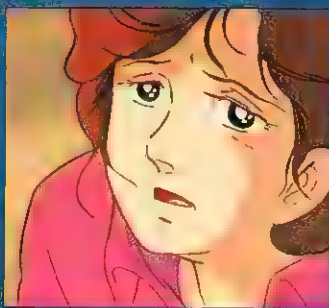
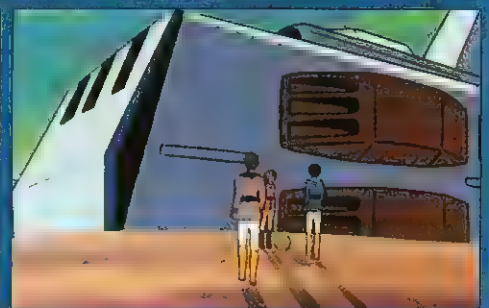
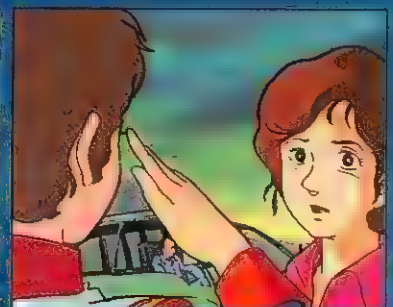
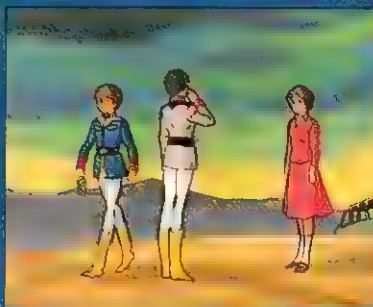
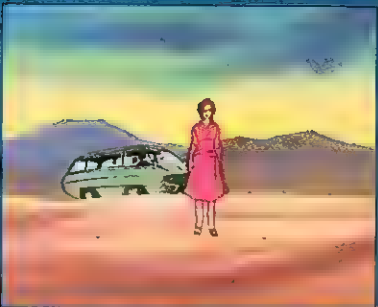
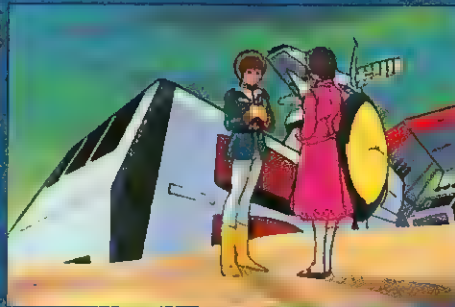
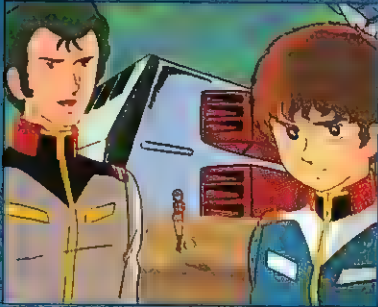
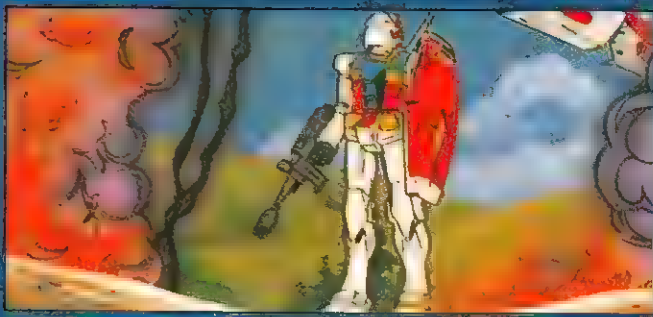


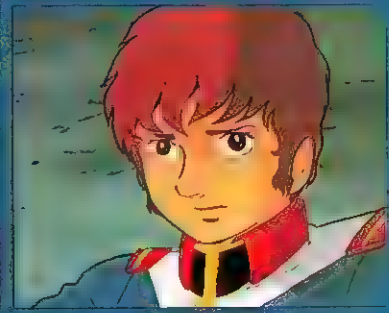
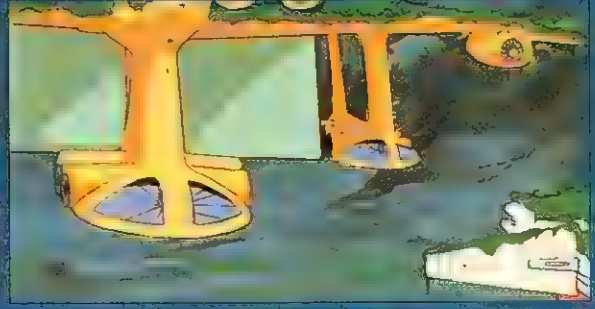
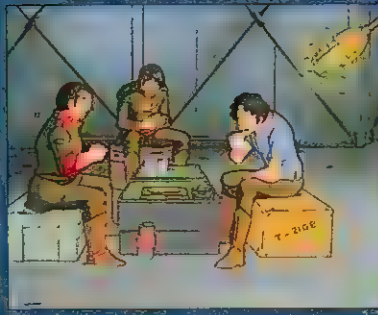
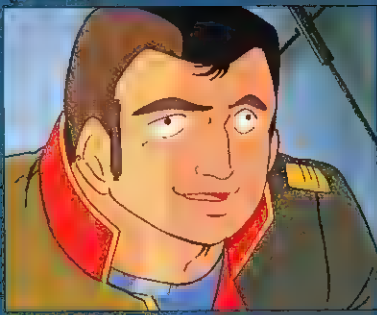












第14話 時間よ、とまれ

「オンの軍の訓練基地でパイロットを募集する若いパイロットの募集は地球での軍隊生活に慣れた人々を募集していた。彼は、軍の基地でパイロットになることを目指していた。自分の仲間たちと話す計画を立てる。

「艦隊が勝手にやろうと、戦うつづける分にはかまわないと、隊長は言う。これだけだ。うまくいき、お前も田舎に帰れるぞ。これは、お前が望んでいる。清原はオンの本意をよみとる。

「手持ちのザワは一枚しかないが、若きも手伝つて、オンの軍は早速行動を開始した。

「ホワイトベースは、マテルダ隊から再度補給物資を受け取った。ボウズと、上々の任務は、マテルダ隊のテータ収集にあるとマテルダは言う。

「おさ、我々を放つておいてマテルダにしている？」

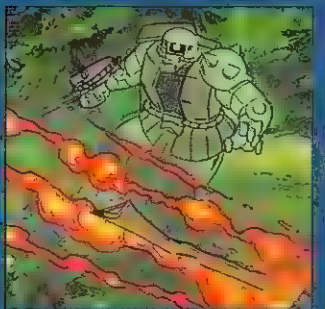
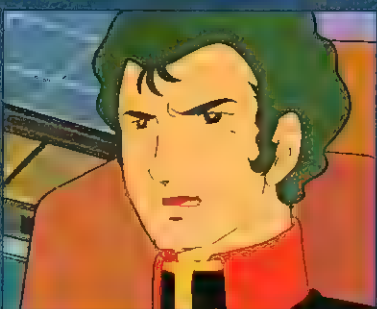
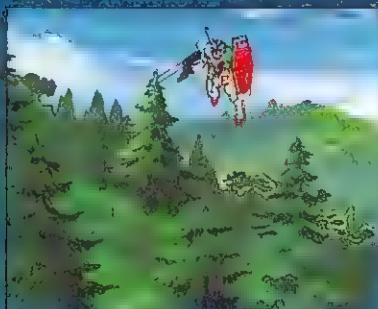
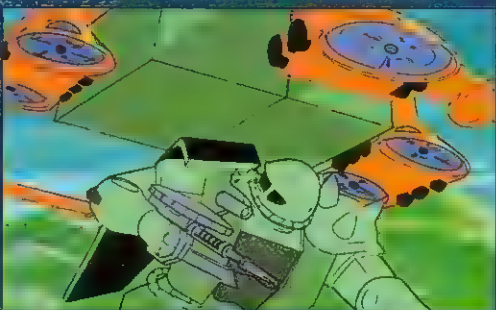
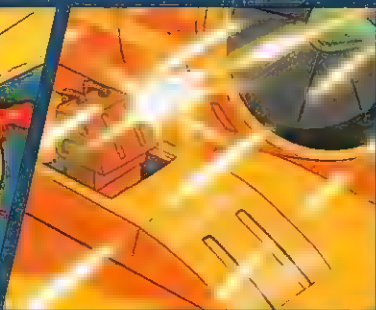
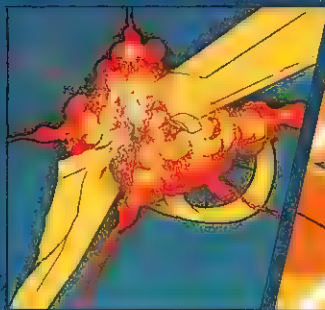
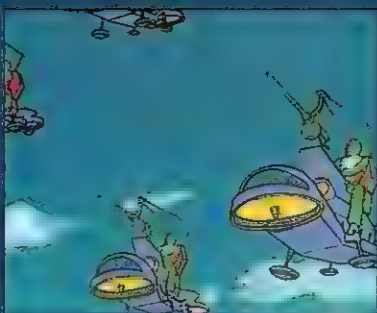
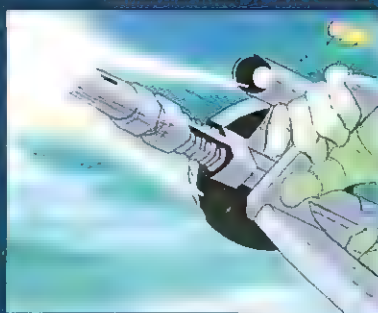
「マテルダは聞いてやる。

「ホワイト少尉？」

「レヒル語にしよう。マテルダは少尉に話している。マテルダは少尉の力かなければ、マテルダは死刑にされていただろうと聞く。

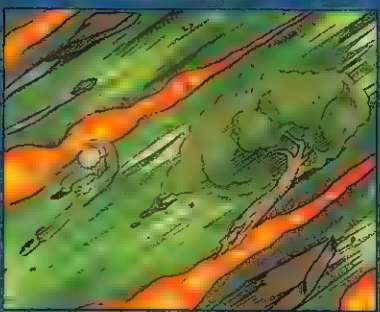
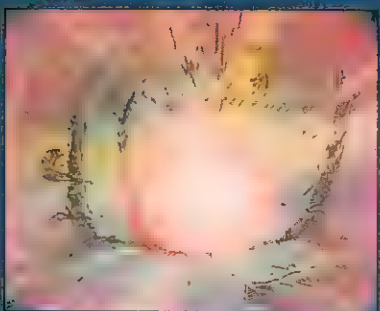
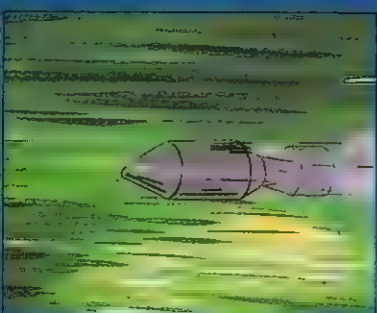
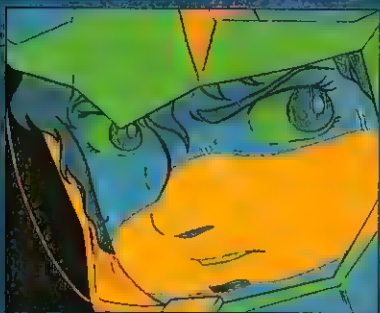
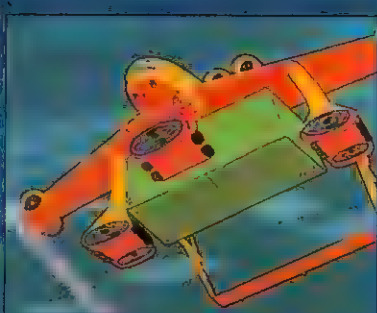
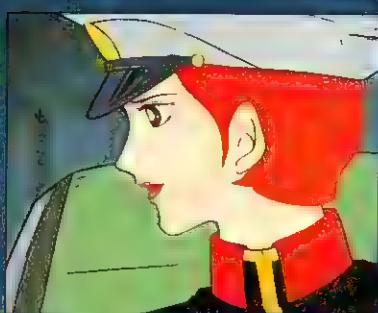
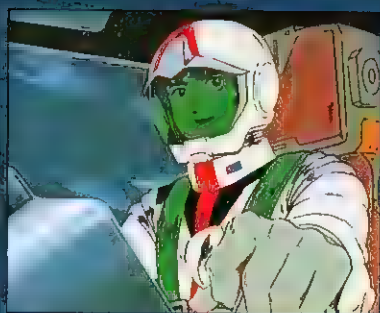
「なんて奴だ。ホワイトベースは、マテルダを動かした。マテルダは、マテルダに重罪なんですか？」

「マテルダは皮肉っぽく笑った。

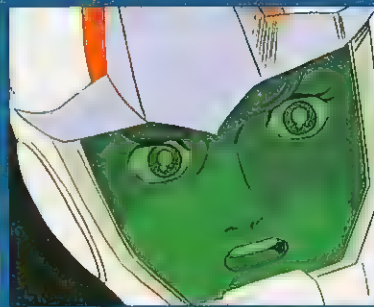
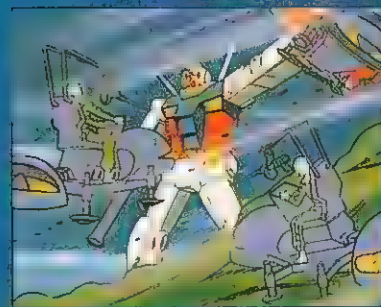
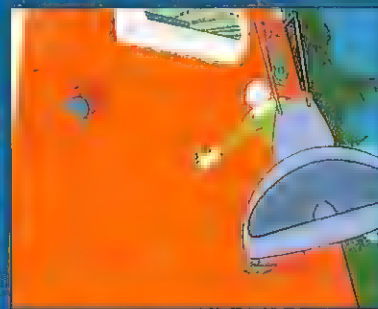
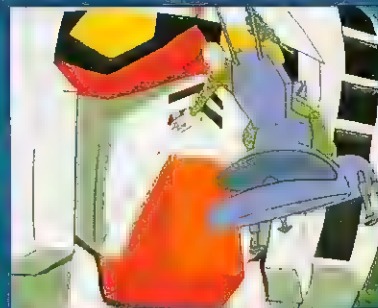
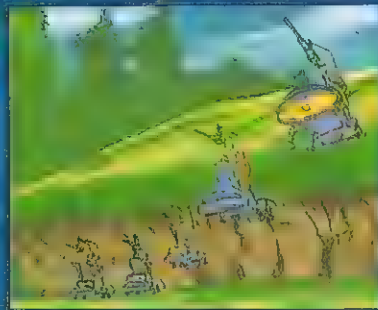
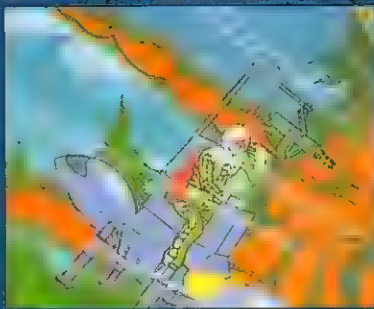
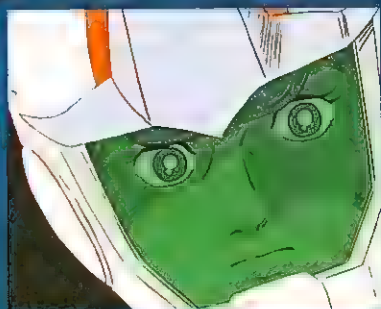


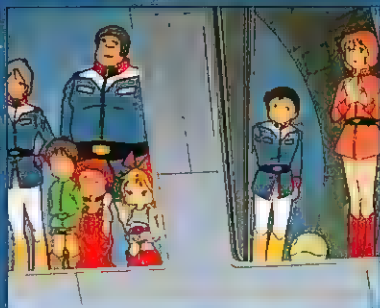
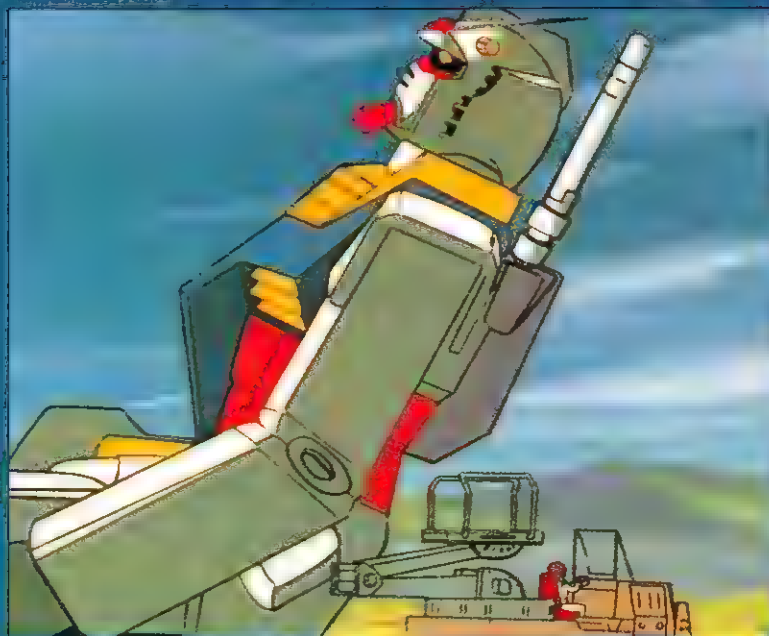
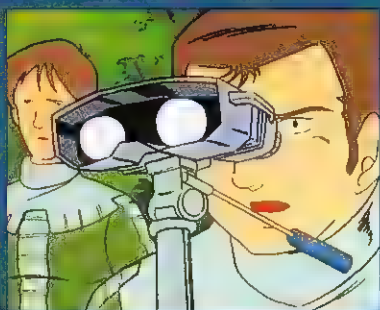
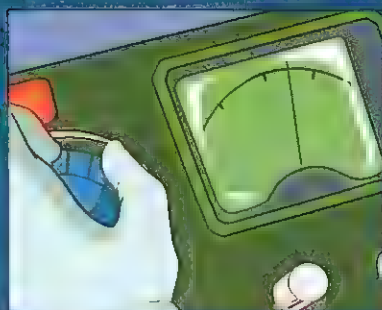
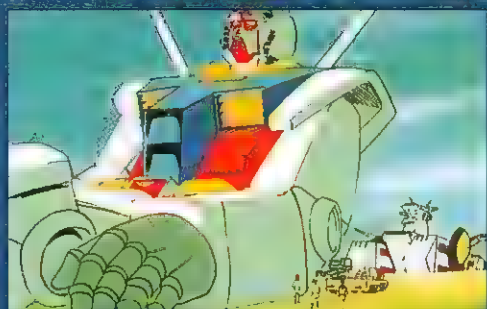
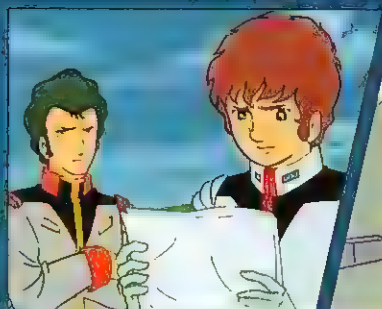
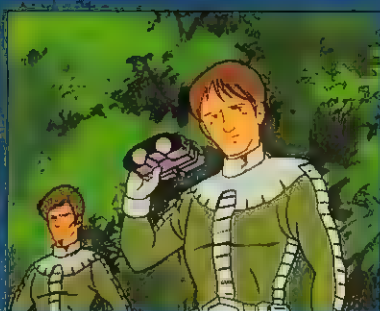
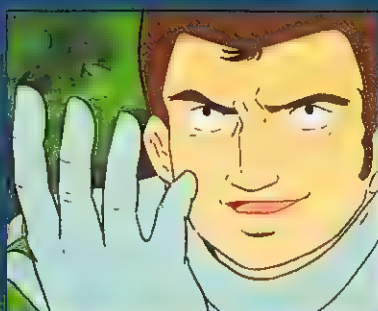
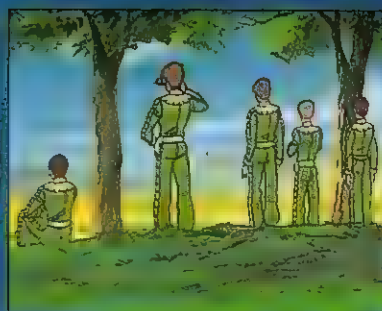
「お、おまえらアール、な、なめるなよ、ハルにやるなよ」
その時、敵の銃撃を受けて機が爆発した。ハルとするアムロ。
「そ、そうか、は、爆弾をしかけて行つたのか、も、それを」
ガンダムはボロボロになつた箱でワッハの群をあつた。ハリスを崩してワッハはあつた。ワッハは退却していった。
ハリスを崩してアムロは外へ出た。ボディに光っている爆弾。
いくつにつけて行つたんだ、連中めつ」
幽きしりするアムロ。ワッハは少し離れた地点から、ガンダムの動きを見守つていた。時限装置は30分で始動する。それまでに止めはする。だから、

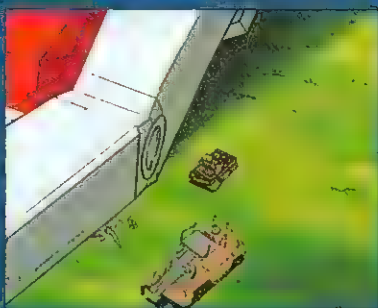
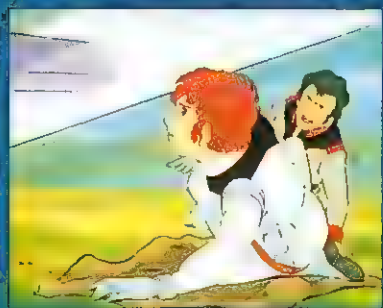
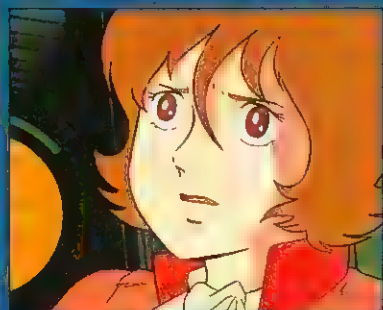
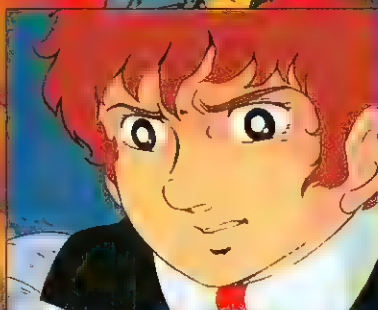
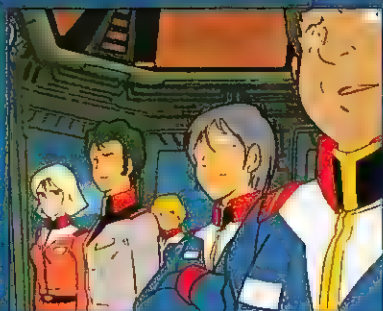
「5個だよな、さつき1個爆発しちまつたから。見ものだな」
アムロは爆弾の構造を探つた。むしり取るうとすれば爆発する。時限装置が動いている。時間は全くなにも知れない。犠牲者を最少限にしたい止めるため、アムロは一人で爆弾をはずして分けた。それを見て、ワッハ達の方が仰天した。

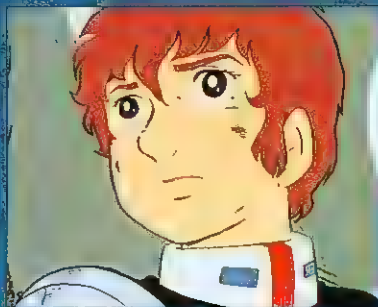
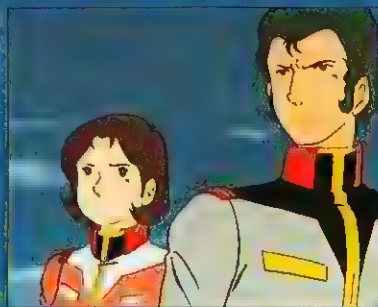
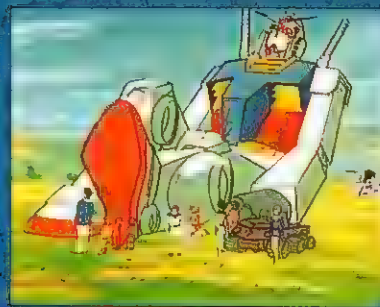
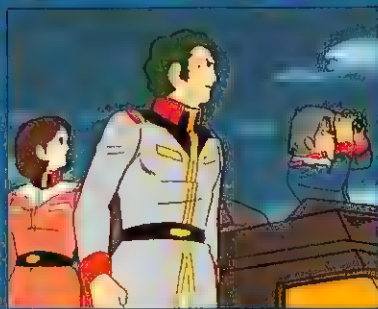
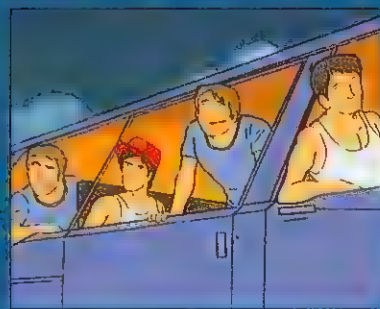
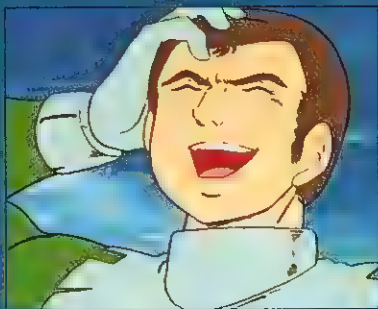
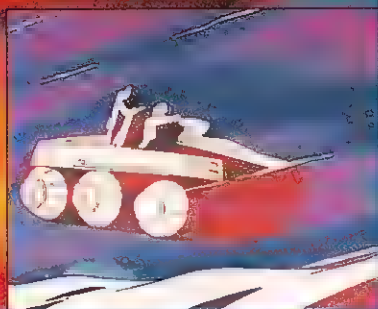
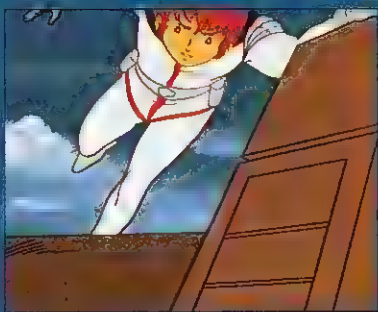
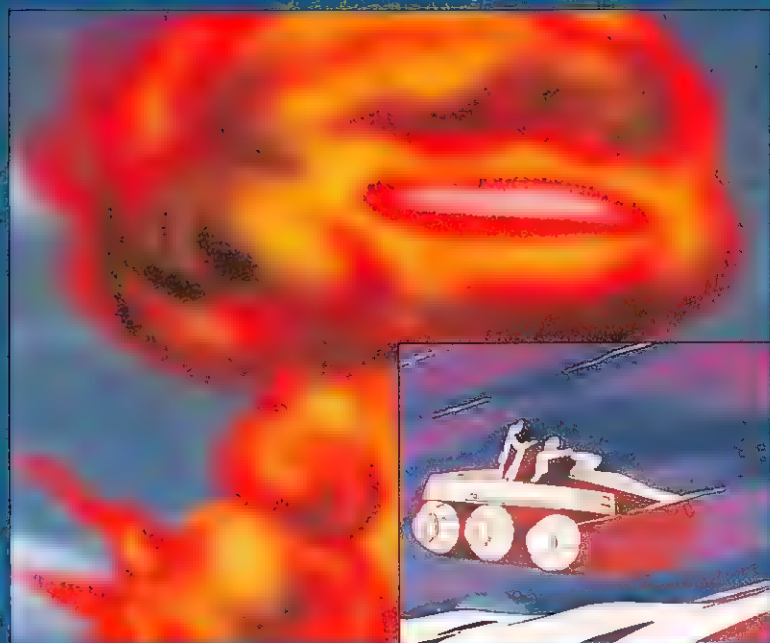
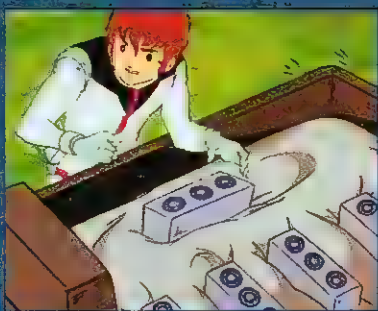


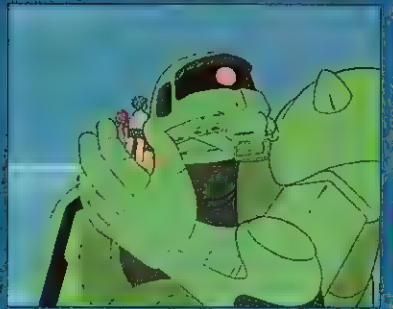
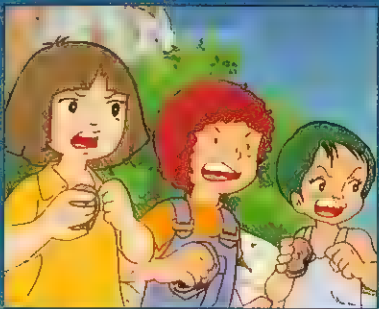
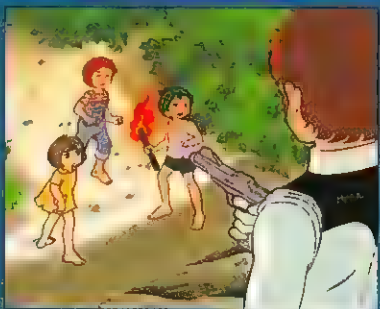
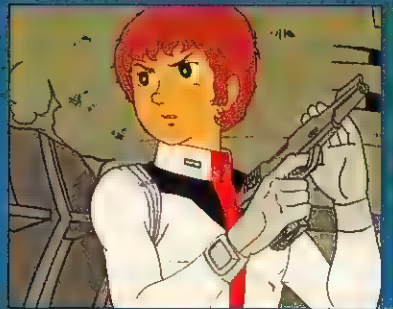
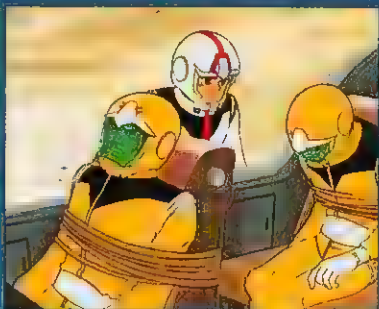
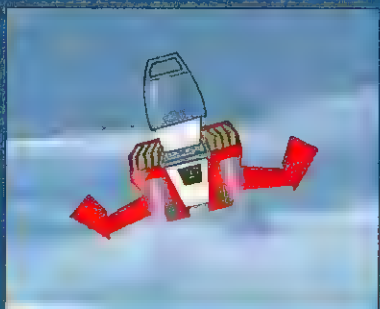
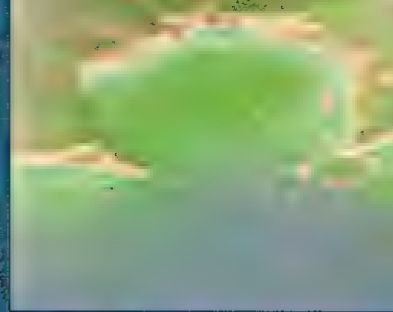
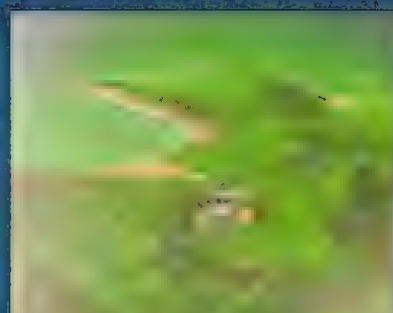
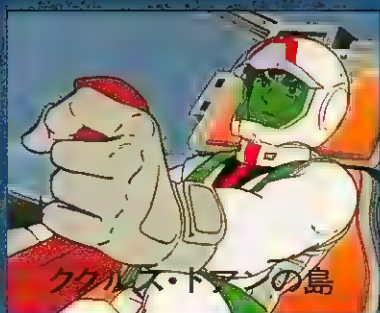
弄するのには相違ない。それをはず
 をついでに、おれ、自分しな
 いんだぞ。本気でやるつもりが、
 ゴムはねばった。重力中和機
 二つずつ爆弾をはずしてゆへ、
 ちる相。邦軍のバキ回
 にも……
 感動するタラシ、ゴム回の機
 具を死の恐怖がよぎった。
 「いくらなんでも時限装置には
 気がついてんだろ。それで、やつ
 どもは……。まほは勇敢な奴だ
 ろめさ。」
 笑つクワランと仲間達だつたが
 敵味方を越えて、ある奇妙な感情
 が広がっていった。
 あと一個、しかしそれはガンタ
 ムの腕と地面の間にあつた。必死
 で土をなぎ出すゴム回。その姿を
 見て、ブライドを先頭に、台のバ
 キルが駆けつけて来た。バヤドが
 カンタムに飛び乗り、機を上げる。
 ついに爆弾は除去された。爆弾を
 のせたバキルから、ゴム回はカキ
 のバキルに飛び移った。両二機の
 爆風を突き抜けて走るバキル。
 「ババァヒーババァバァこれ
 で帰国もだめになつたか。生命がけ
 つてのは、どうも俺たちだけじゃ
 なさそうだな。まあ、爆弾を外し
 たバカつてどんな奴かな？」
 クワラン達は地元の青年団に化
 けて、通り抜けて行つた。
 「連中だな。仕掛けたのは」
 苦笑しながらブライドが見える。











多感な少年の心

「ムロハ、カシヤノ一ツ星を度下
きけるカシヤノ、バツミのドコ
キヌカト裏に隠れてい居る。然
れども、今ノスは連邦空の司令官
Sを手取リした。

[illegible]

スライムにのまされて、スラム街ニ
アワアキヌーで飛び廻つた。地上
には、似たカシヤムバールを見え
り。手はつぶやくのたつた。

金 麦 かなんのこむぎ

卷之四

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

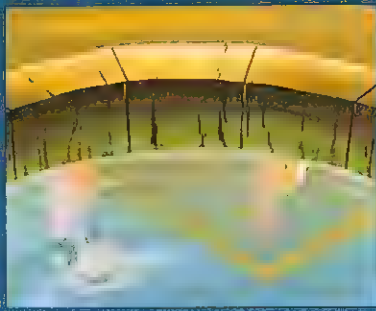
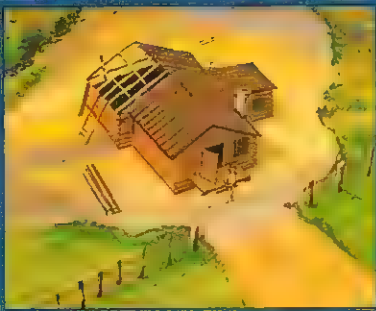
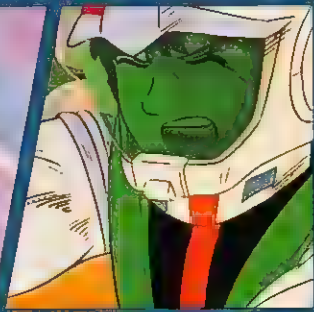
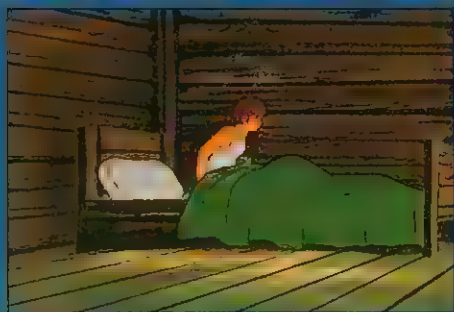
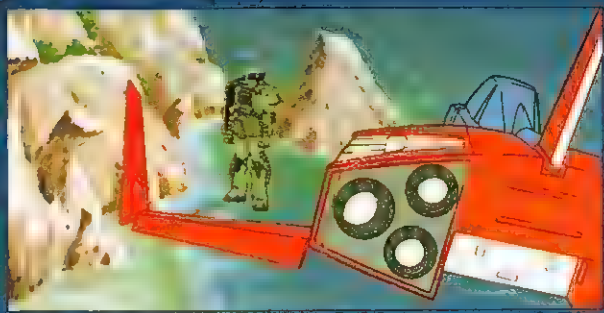
THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

「それなら、さういふことは、
「正妻は只一人だけだ」といふこと
が、

金戸公の目に子供の影が、

১৯৪৬ খ্রিঃ

天保三年度の支出明細書

[illegible]

上海人民广播电台

「おれは、ついでに、おれは、
あつた、おれは、おれは、
危言は加えたい」

危害を加えたい

その点を無視し、**「ムンロはヨコ
シタイター」**で果敢に押さ回った。
しかも、熟練したサウナの動きの
前座、**「ヨコシタイター」**は海中に脚
を差込んでしまふ。

新編 漢書

[illegible]

無きな争いの中に、
 己の心にある底を、

あるところ

[illegible]

五、

「アノ世に『カノコ』は、
『カノコ』の世に『カノコ』」

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY

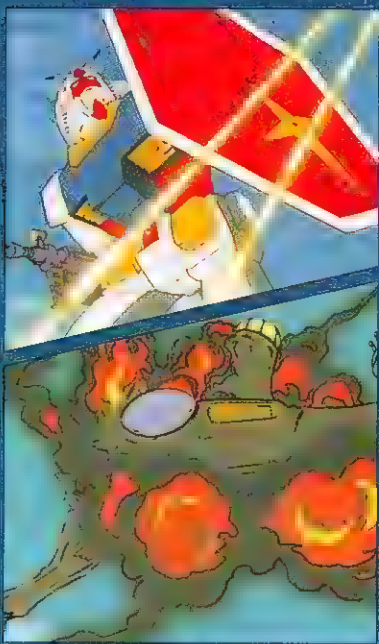
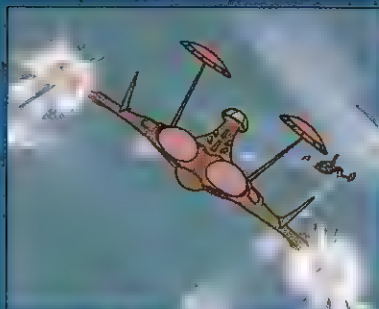
國は三人推挙を始むを、元は
 元國の爲に、世に傳へて、
 天に奉りて、

天衣無縫

[illegible][illegible]

傾家底來去

[illegible]



を許せば謝けるんだ。

「トランはね、あなたが思うよりも、うまい人じゃないのよ。父親が、油断でトランは、悪く、腹をくんで、たのもしく、トランはそういう人よ。」

「子供たちをだますのが、上手なようだね、トランで。」

「トランの顔でトランの手が動く。何も知らないくせに、勝手に決めたんじゃない。」

「月が出て、トランは、何もうるさく、目を覚ました。トランに何も決らないのを、確かめて、ホッとする。トランが側にいた。」

「あの子、ここにきてくれるが、しる。」

「トランが、このように止まる、気になつて、それなれば、面倒になる。近くには本隊がいる、だから、た。」

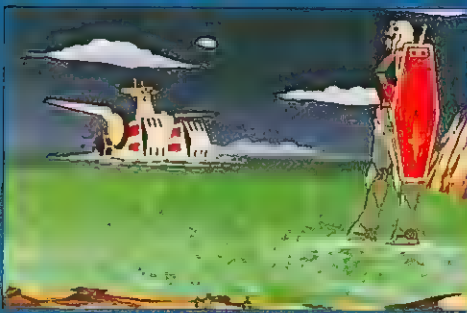
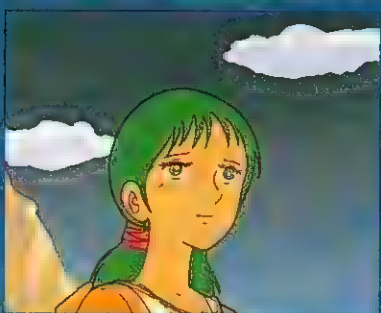
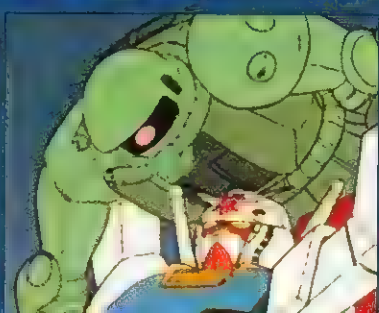
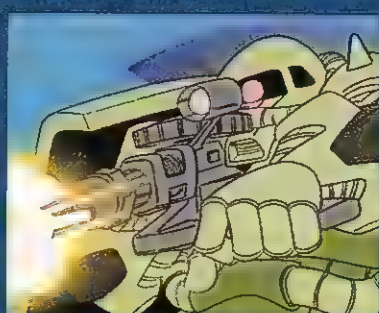
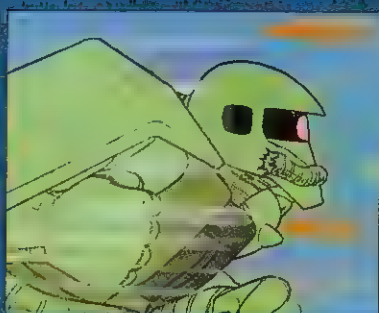
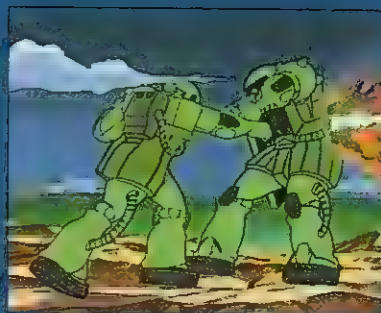
「こんな不安をおひさる生活で、さることなら、私も早く、抜けた、たいが、すまん。」

「私ね、トランよ。」

「トランは、眼差して、トランを、あつめていた。」

「翌朝、消息不明のトランを、捜す、ホワイトベースは、ポイント30、5に、向う、機影を、キャッチして、追、撃を開始した。」

「爆音に、振り返るトラン、サカベ、ハトール、機銃、トランの、米軍、だ、な。トランは、子供、を、な、は、う、て、走、つ、た。小屋が、爆、音、する。トランは、自、分の、サ、ク、で、迎、え、撃、つ、コ、ロ、フ、ア、イ、



ターを返されたアムロも飛んだ。
本ワイドベースが到着した。
△ロはカウダムに暴走して、ルッ
タンを撃破した。
「あゝほこのザフだけだす
待て、こいつは俺さまかせる
カウダムを制して、トアンのザ
フは素手で敵に挑んだ。子供達の
声援がこんだ。
「トアーン、そんなザフやつつ
けやねー」
真いの中、トアーンは叫んだ。
子供達の親を殺したのは、トアーン
自身だ。俺だ。
「ジオンは子供達まで殺すよう
に命じた。俺が俺には出来なかつ
た。俺は子供達を連れて逃げた。
俺の命に代えても、この子供達を
殺させたくない」
トアンのザフの鉄拳は、ついに
敵のザフを打ち砕いた。
トアーンは苦しんでいた。自分
が生きている限り、巨艦の手は止ま
らない。この子供達にも被害
が及ぶかもしれない。そ
れがトアーンにアムロは言った。
トアンの体にしみついた敵の血
が、敵を引きつけるのだ。それ
を消さなければ、と。
アムロはカウダムで、トアンの
ザフを海に沈めた。トアンの眼に
悲しげな笑みが浮かぶ。これで悪
に仕える夜は去るのだから。
トアーンと子供達の新しい日々が
これから始まる。そして、

第16話 セイラ出撃

地球連邦軍本部と連絡がとれぬまま、赤ワイドベースは即ち突撃を西へ向っていった。少年達は疲れ切って、ただ手をのびた任務を待つのが精一杯だった。

三台のオフロロイドがフルパワーで敵の勢力圏を突破して、赤ワイドベースにたどり着いた。フライトは運転手の兵士を抱き起こした。

「砂漠に機は飛びぬける」

「さ、砂漠に飛びぬけるのは、可成りあのトナリ」

砂漠に機は飛びぬけるのは、可成りあのトナリ。オテッサ・デーに参加するため、赤ワイドベースは固い肉にカスビ油を渡れと云う。

「オテッサ・デーをなんでするをねは」

「キヌリと配下のマニックスの本部隊を叩く作戦目です」

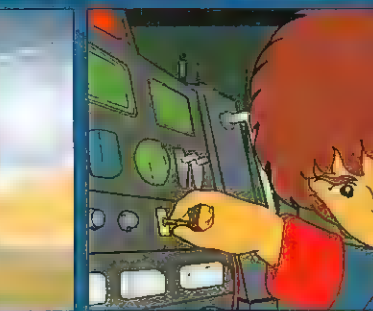
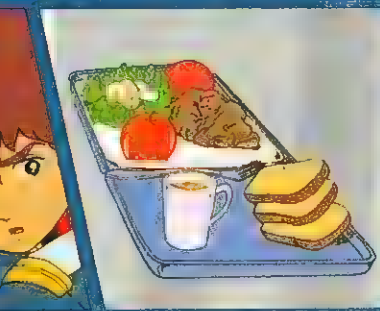
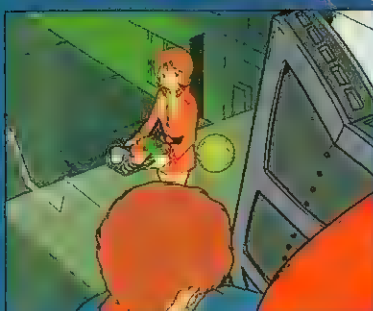
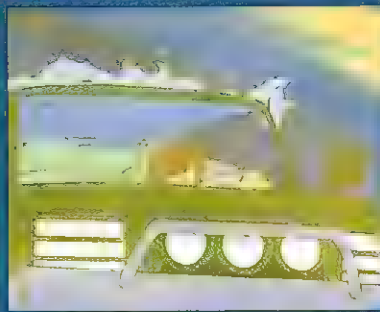
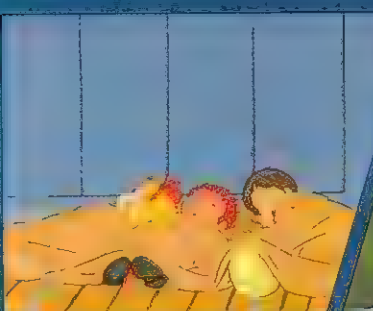
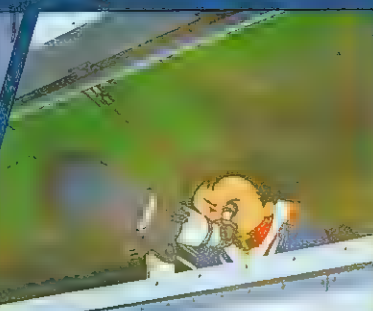
「マニックス」

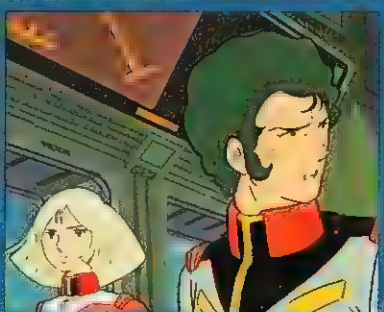
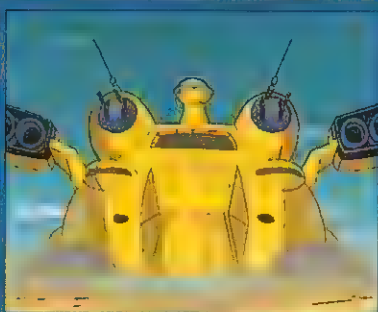
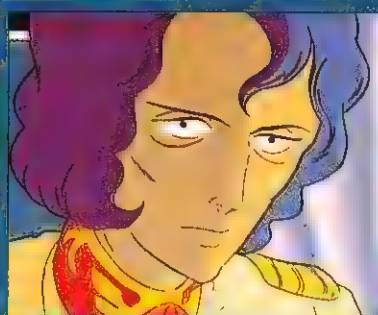
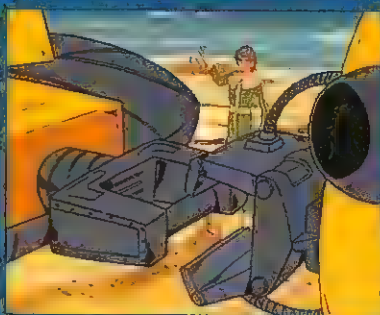
「マニックスのおさえている範囲は、今度の戦争の勝敗を決める大切な場所なんです。それをオテッサ・デーに叩きます」

伝令は思絶えた。

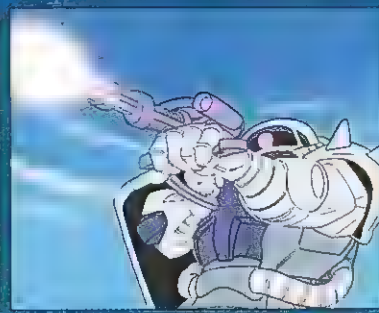
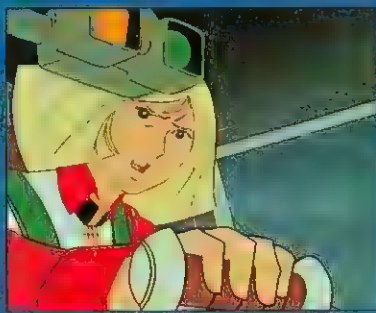
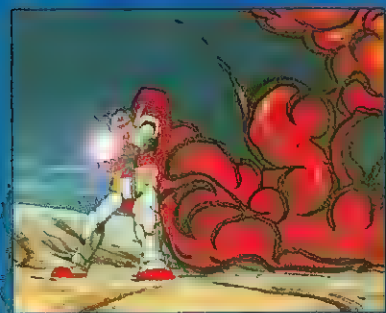
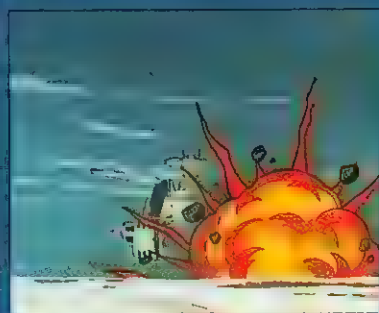
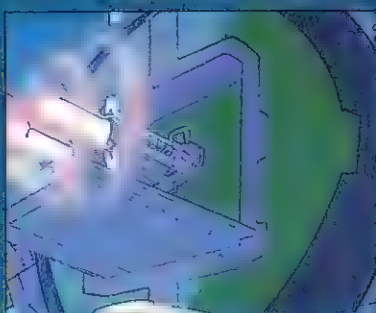
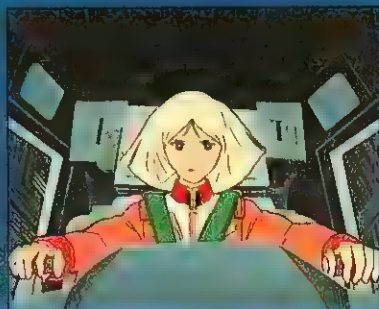
「マニックスはつづいて」

「赤ワイドベースが初正規軍に組み込まれるというわけか。そんな折、ヨリウ長のタムラがフライトを訪ねた。船倉内の煙のたまりが切れてきているのだ。機がないと戦力に影響する」





「ランバ、カシム、自分たちは、カシム湖に近路をとろう。」
 「一方、ホワイトベースを担うランバ、ラル様も、中央アフリカに到着して居る。ラルは、カシム湖にホワイトベースの情報を求める。カシム湖、サビの懐カマ・クベ大佐は、戦路家としては一流だが、油断のなさをめづつた。」
 「ホワイトベースがコースを変えようという報告を聞いた彼は、四機の機をめて隊が部下に命じた。」
 「ランバ、ラルに教えてやれ。我が本陣を早く始末すべく、我々は、この辺りをワウワ回されることもなくなる。とにかく私の完結した鉱山の夫をトスル中押し知られるのは、まずい。」
 「マ・クベの本心を知らぬランバ、ラルは、彼の協力を求めて来直にやることだ。」
 「湖が治えた、ホワイトベースの、カシム湖には、送迎をした隊が並んでいて、カシム湖は、前年ほどに東と西へ震りのように移動するのだ。しかし、ホワイトベースの、カシム湖の地図は、戦前に作られたもので、戦後がはじまってからは、地図を修正する人工衛星など、使っていないのだ。」
 「よし、移動だ。湖を追いかけ、その時、地上を接近してくる敵軍が並マツされた。」



の敵にセイラの腰裏にシヤアの面影が透き出し、しかしそれは「アル隊の森崎幹吉やロウラだ」と。そこでは知るぬけイフは、シヤアの姿を求めてアム口を出し抜きガンダムで出撃してしまつた。

先進した瞬間、予想外の「」を全身に受けて、失神しようとするのを必死で止めるセイラだった。

「セー、ローランド！ シヤアを完全に見えてくれるものなのに、何かこんなにすごい恩恵で……」

初撃のセイラはこうして、乗込はあまりに驚愕した。セイラは戦術的に「」を操作する。

「な、悪化してもまだ自分の兵と接触しなければ……敵？」

ラルは、不慣れたアム口に相手に拒いやすくと足さず、新型号と心算。「」がエを猛攻に出た。かつの右手は装備されたビート回りでガスパールする。戻る可るカンダバ、あやうしく時、砲撃がエを狼狽にした。アム口がカンダバの足に敵機の位置の定。

「長距離機動用の足とヒス！」

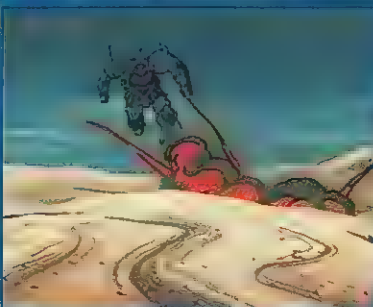
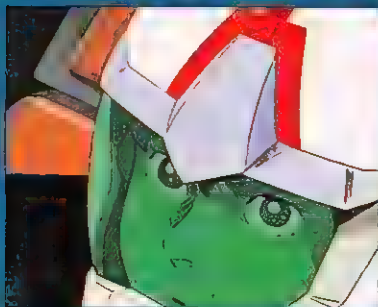
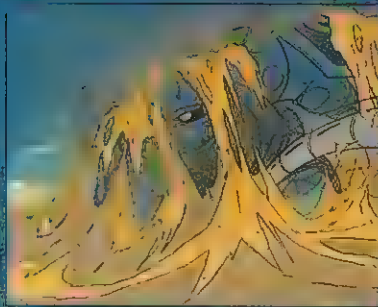
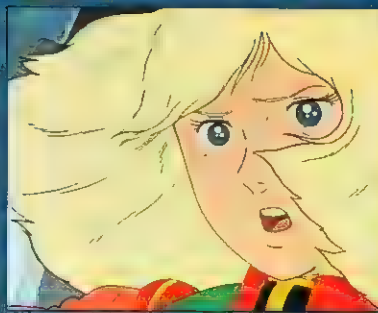
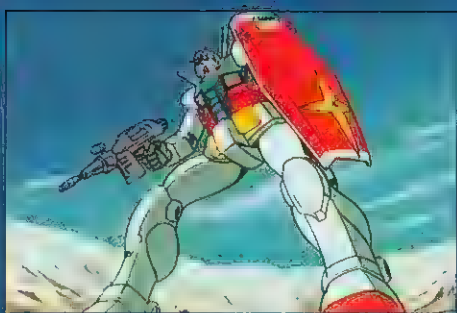
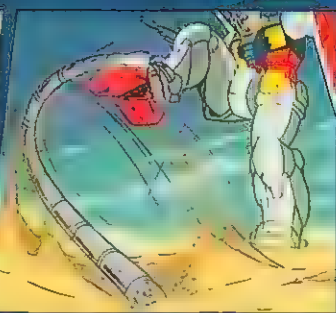
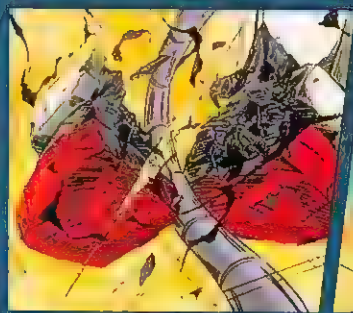
カミキズをつたがす。

アム回はカンダバの足を戻すためにシヤアを捉て、機部翼法に出て、双腕の砲が火を吹き、砂漠から湧いてくる雨を降る。

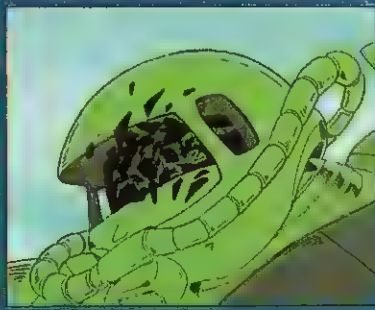
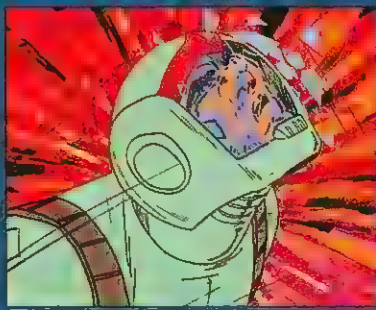
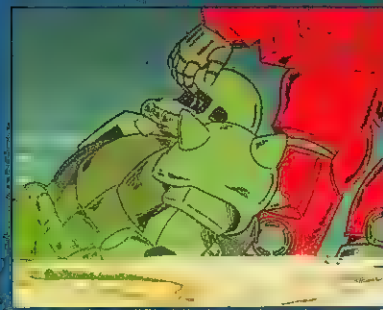
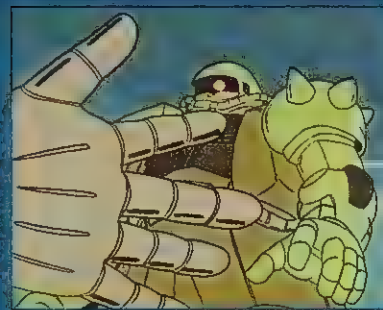
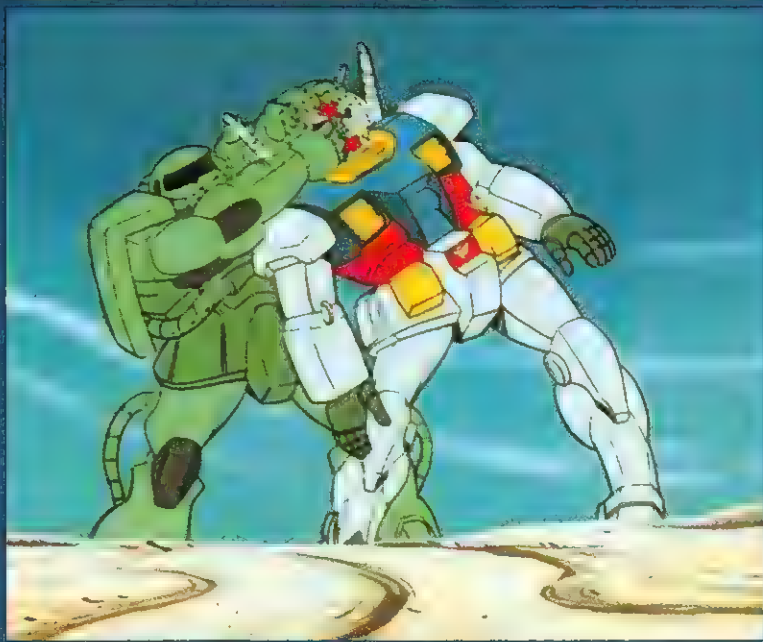
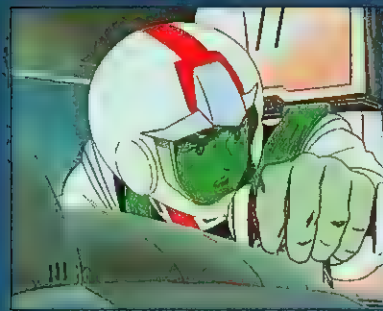
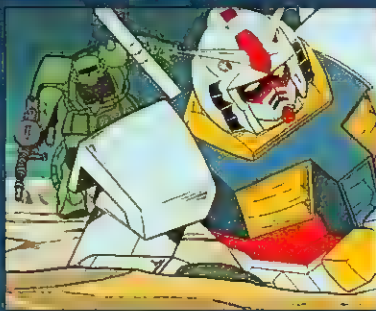
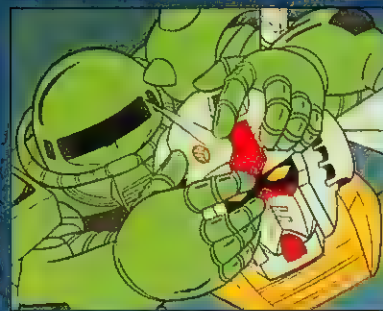
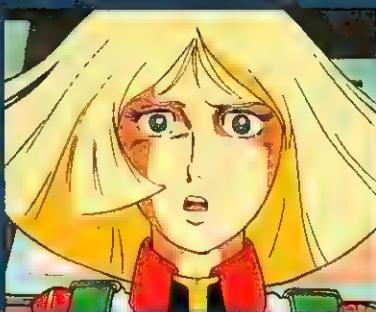
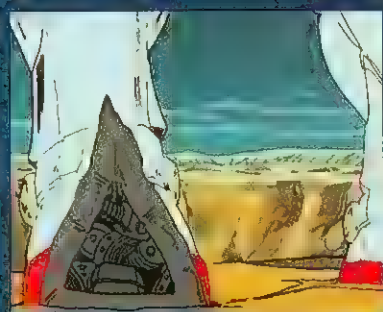
「ローランド、」

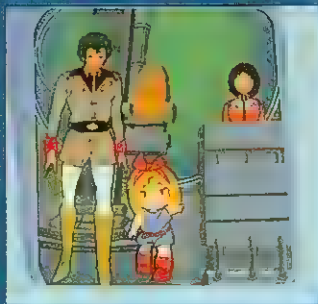
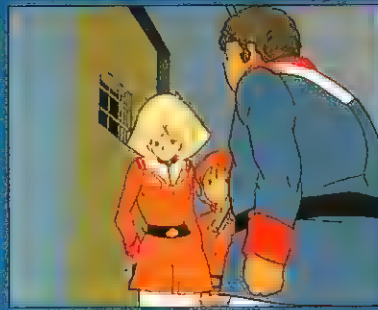
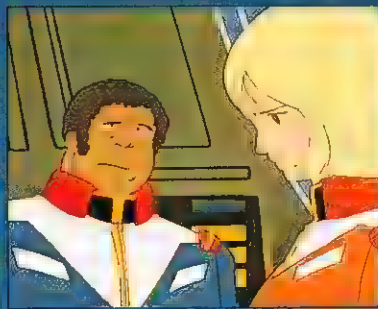
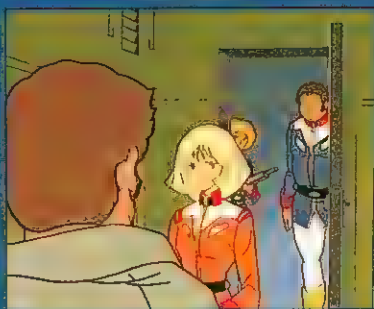
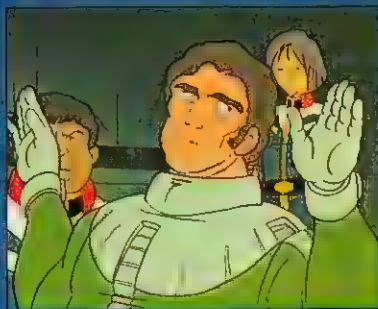
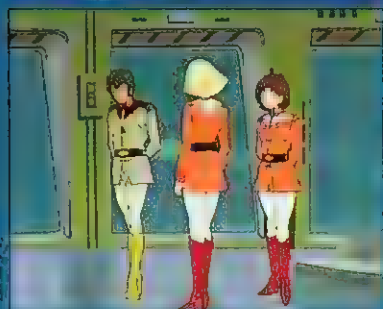
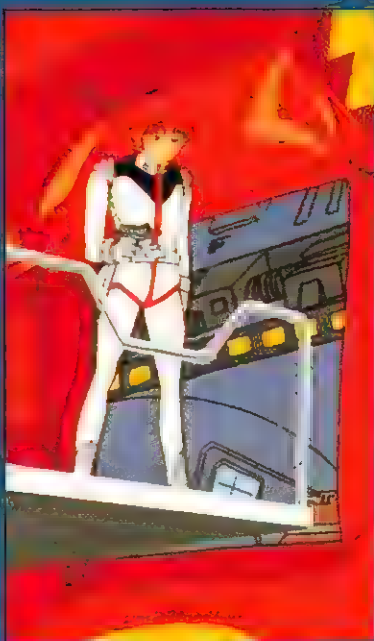
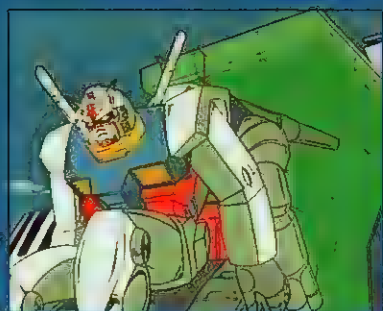
「アム口のガスパールの音には、」

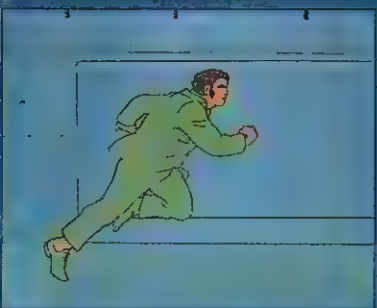
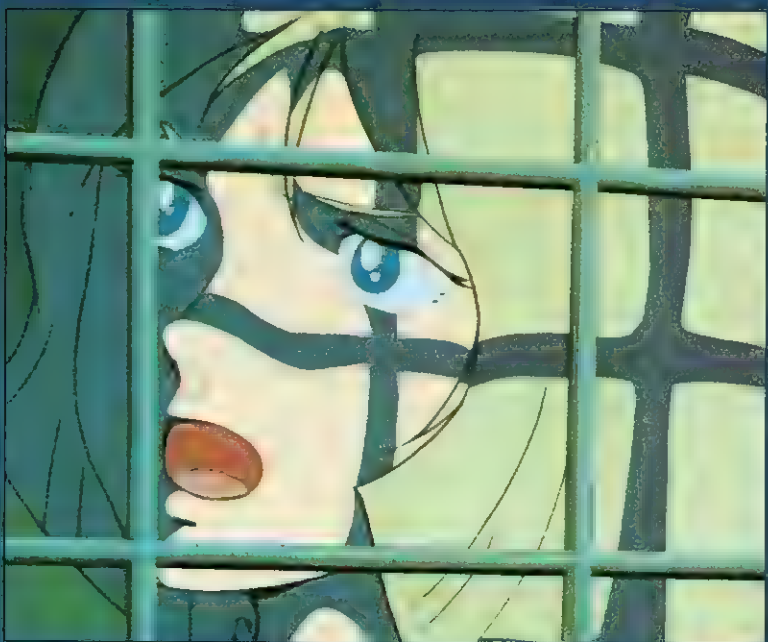
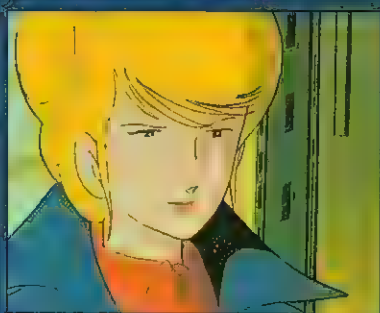
「アム口の正體は別個である。」



ラムロはタラに集中砲火を浴び、
 最後は止めるが、部下のサウが動
 きを止められたガンダムに当たる。
 『ラル大尉、見ていて下さい。』
 『このモビルスーツは、おれだ。』
 『メインカメラが壊された。動かす
 リングも壊された。恐怖するぜ。』
 『逃げようとするが、ナイトハ
 ンサーが効かないのだ。』
 『ラムロは、もう二機のサウを撃
 破した。ラルはあわてて撤退命令
 を出すが、部下が死んでいた。』
 『ラムロのガンギヤノミは、撃破を
 かわして、サウは倒れた。』
 『ラルの襲撃は失敗に終わった。彼
 もホワイトベース同様、大層に削
 減された戦力で戦うことを余儀な
 さまされていたのだ。』
 『ラムロの
 初めには苦戦を強いられよう。』
 『ホワイトベースは、初めての機
 體を捨てた。無敵のコスモ少尉
 は、ふてふてと南極条約をふり
 回す。』
 『ナイト道はセイラの行
 動に困惑を感ぜなかつた。』
 『同日
 の独断入りを命じられたセイラは、
 襲撃を与える際にコメツと接触し
 た。』
 『セイラの安全を問ねるセイラ
 ガルマをすく切れた。』
 『セイラ
 は未だ、リオン本部へ届つた
 のだ。』
 『独断の里でセイラは泣いた。』
 『足さん、セイラは死ななかつた。』
 『口を開き、無言でもかかった。』
 『あ、海、湖、川、かんたんにホワ
 イトベースを確保した。』







により近頃生活が苦しい。

ラルとハモンドにもまだ、同じ戦

めた目的があるのだからか。

遂に往込んだ爆薬で狂魔を抜け

出したコズンは、セイヤはかつて

発見される。時を同じくして、地

上の探鉱基地から攻撃を受けるホ

ワイトベリス。カンダムを推進さ

せるというプライドの命令を無視

して、ラム回はカンタマを出現

した。要塞攻撃にはカンタマの力が

適しているかと判断したので。

コズンは無と通信室からラルの

本隊に、ホワイトベリスの情報を

送っていた。追つてセイヤ。この程

度の情報が必要なのか。

カンタマがあと二台で要塞を

おとそうという時、コズンの連絡

を受けてラルのギアロツクが出現

し、クワと2機のザクが飛び出し

てきた。ホワイトベリスも、カン

タマは不利と考えたラム回は

やむなく後退した。

エアロック内に逃げ込んだコズ

ンは、トアを吹き飛ばそうとしそ

ラムルが襲ったハスミカの本拠で

吹き飛ばされ地上に落ちていった。

轟日になって立ちあがるラムルに

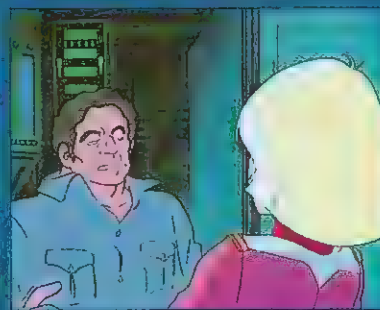
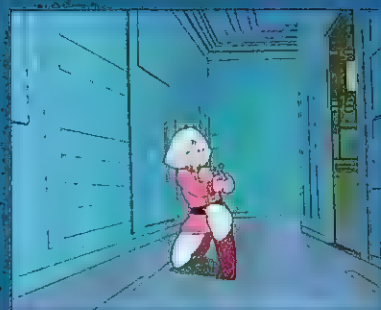
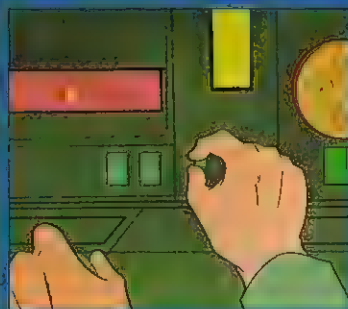
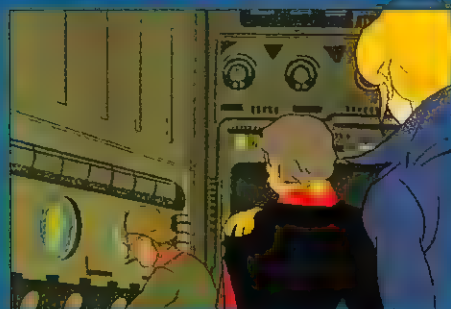
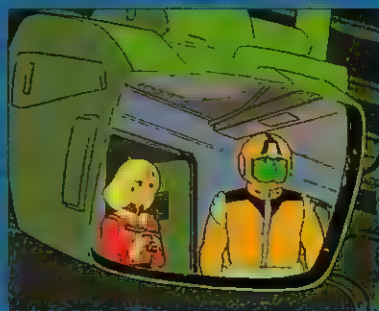
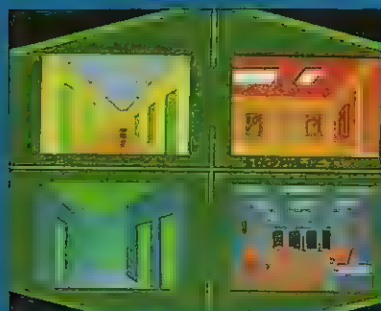
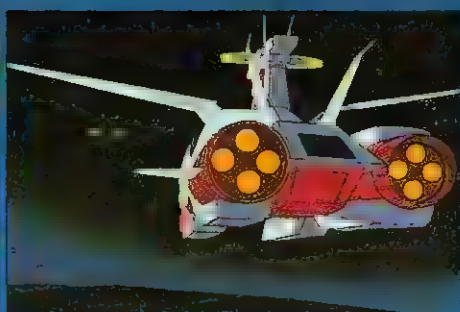
セイヤが言う。

「死にます」とはいわね、私達

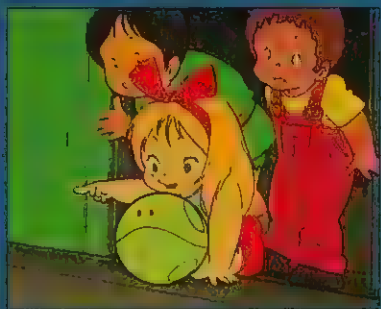
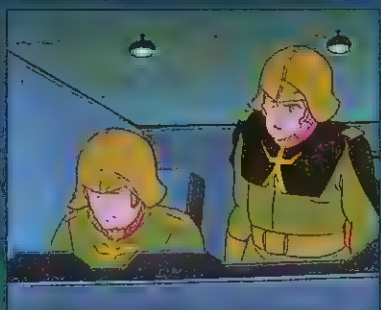
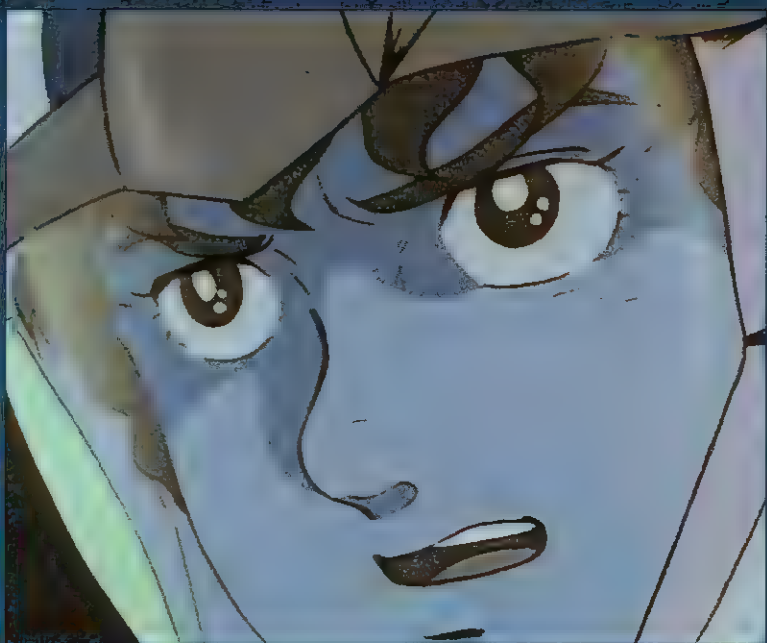
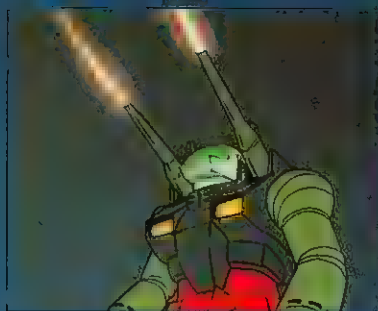
だって、いつあたるか

ラム回はカンダムに換装して出

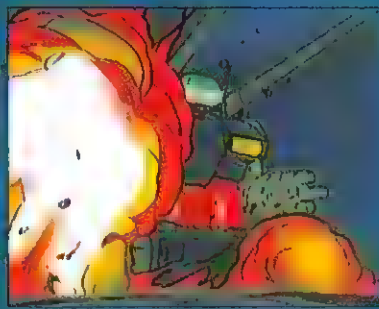
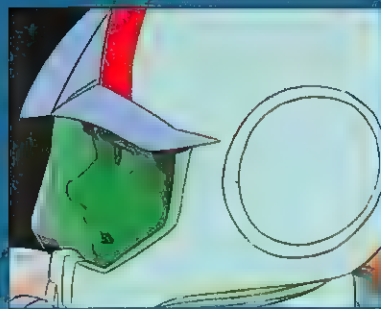
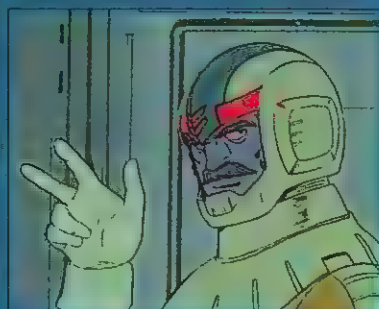
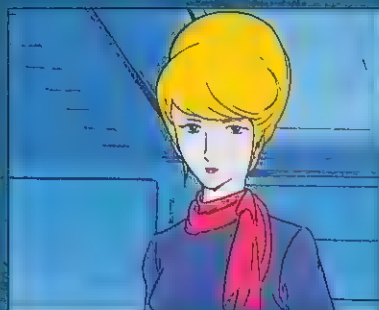
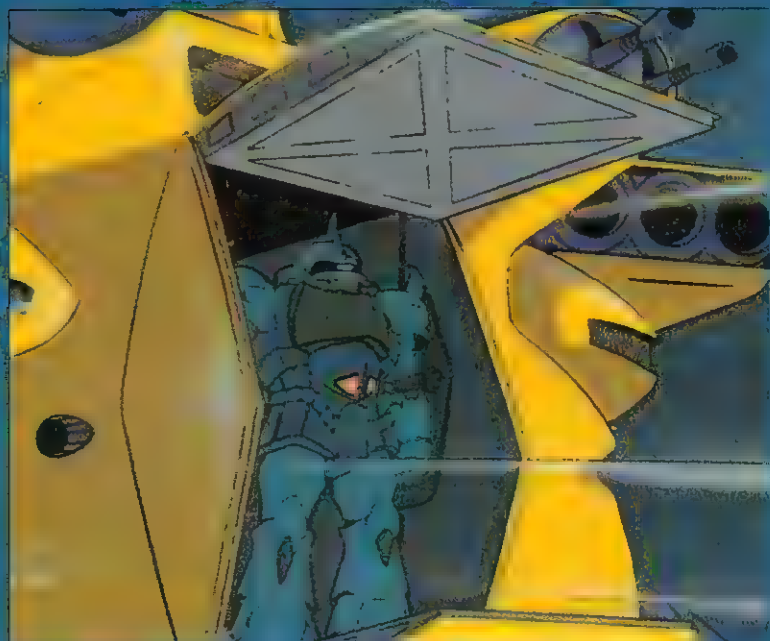
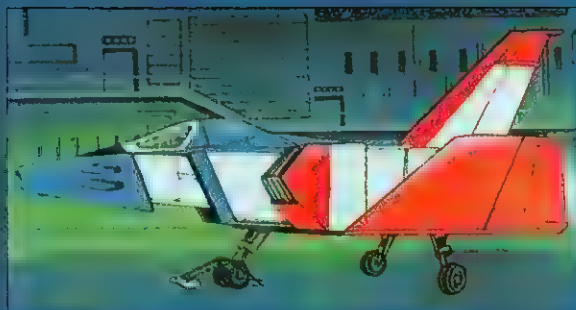
撃した。為すのガンキヤオンが

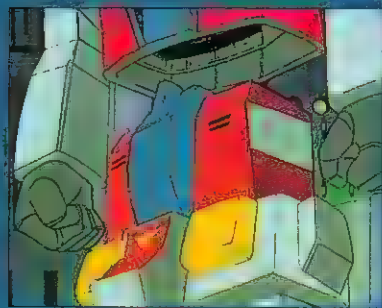
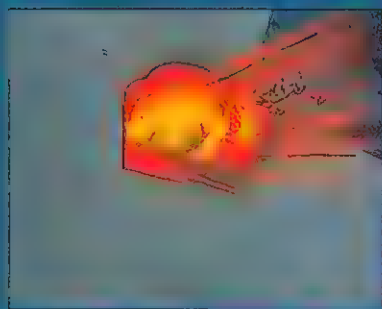
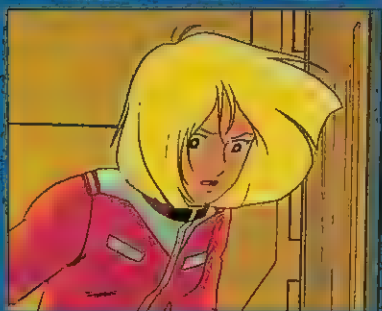
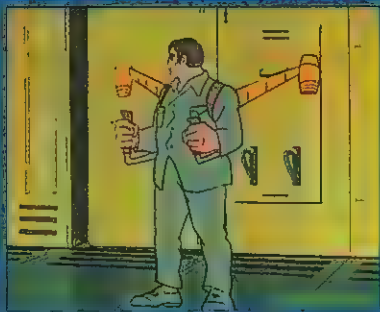
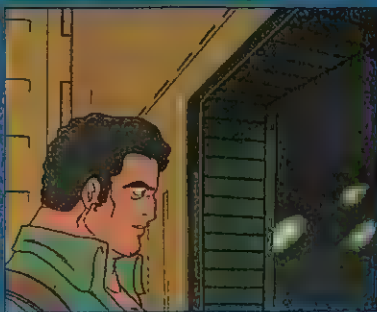
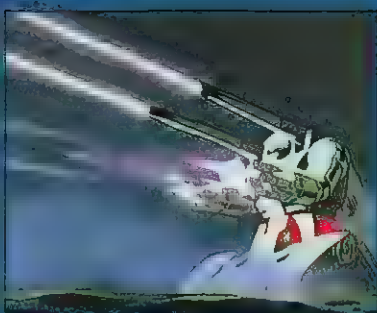
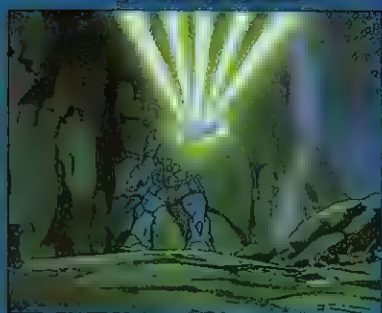


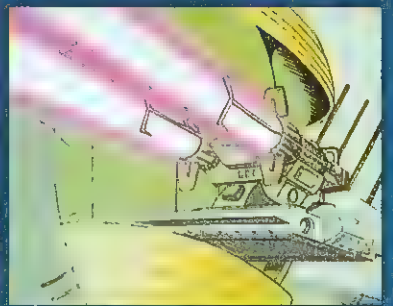
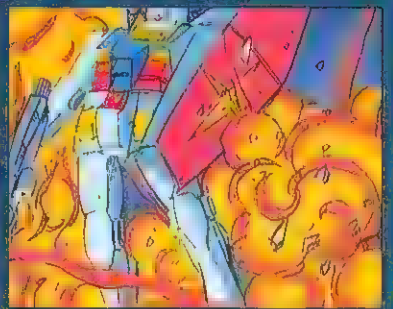
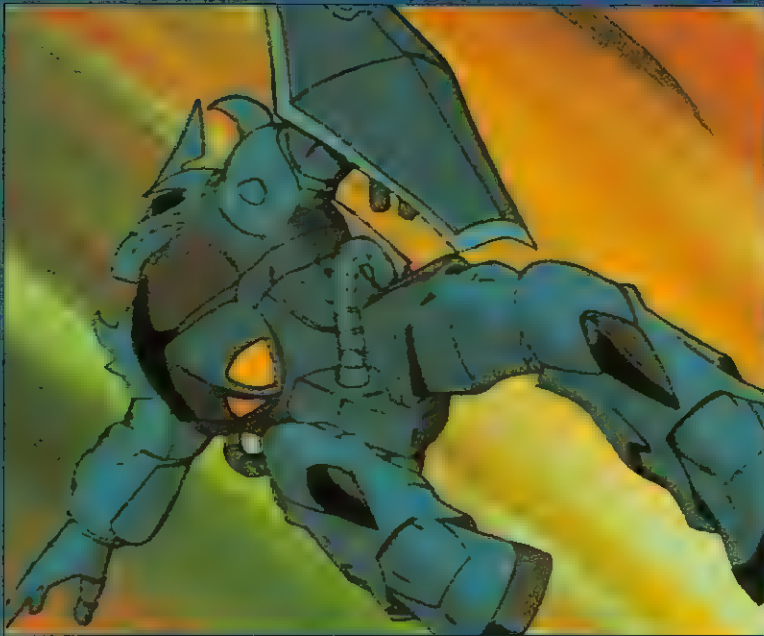
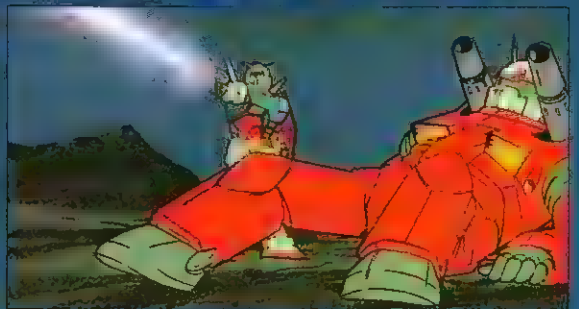
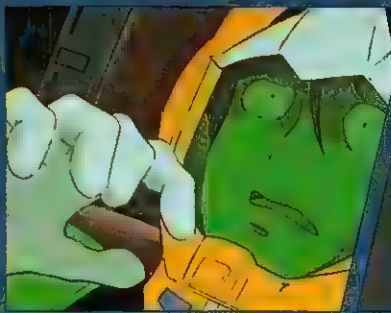
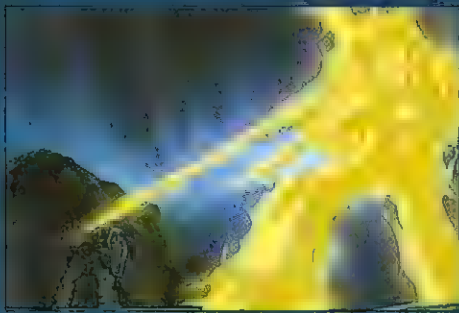
「この状況は、敵のトマホークも砲撃の手はやまない。ガンダムは至近弾に撃たれた。ガンダムを援護する、正面の3つの砲台に集結砲火。ホワイトベースのビーム砲が、トマホークを直撃した。爆風は、トマホークを吹き飛ばしてしまふ。」「しまった、爆撃のシヨツクで閃光が、ええい、戦わずして撤退が、ラルは無念の極で戦場を離脱。」「アムロは危機を察知した。戦場を脱出するべく、ガンダムが出現したことで、アムロはブライトの叫びを聞き取っていた。」「兵士には作戦全体を見通すことができないわけなんだ。命令は絶対に守れ、軍規違反だ。」「軍規?」「そこ……戦いには必要なことなのだ。」「わかりますが、でもブライトは、僕ら、軍人なんですから、『オレはガンダムを助ける』と走る。アムロは、オレは、トマホークを目

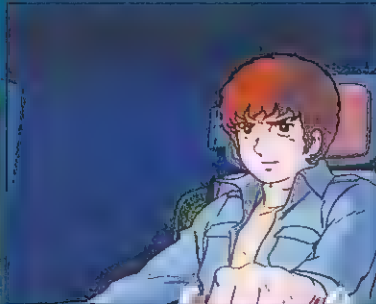
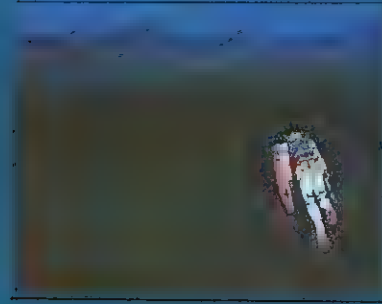
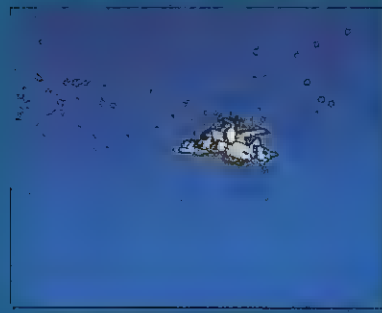
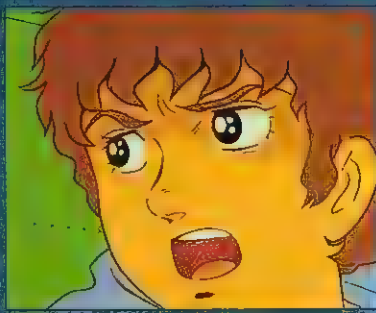
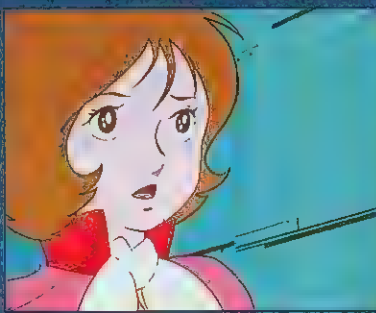
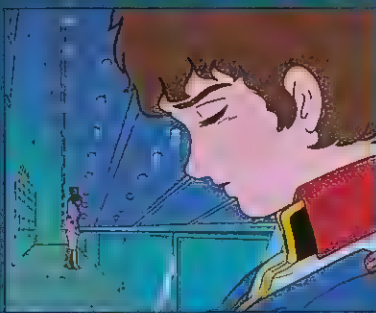
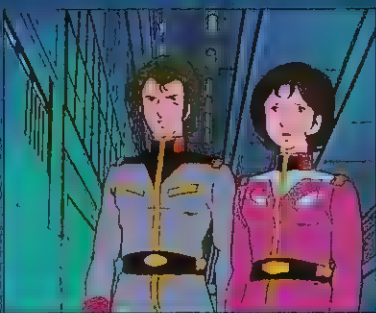
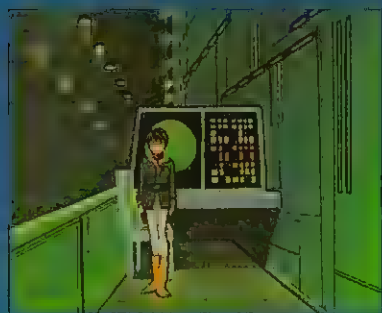
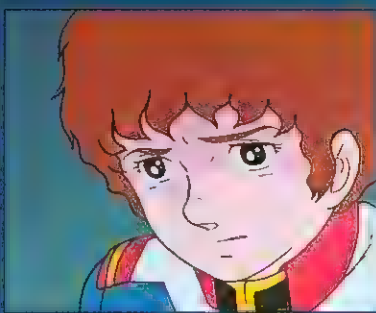
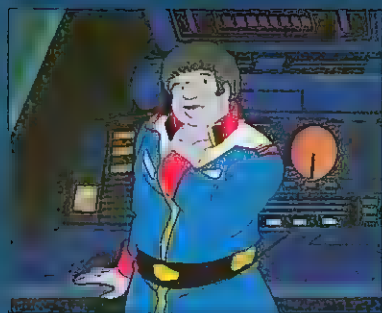


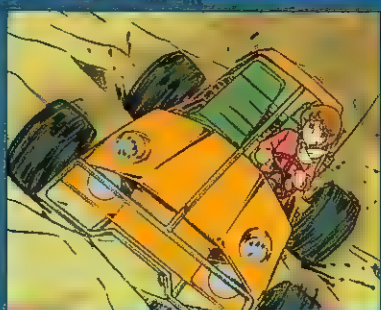
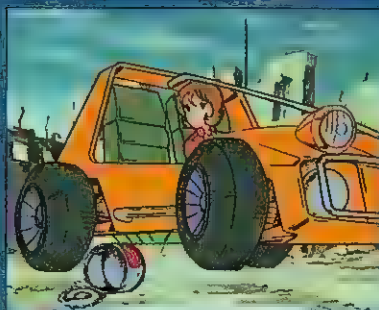
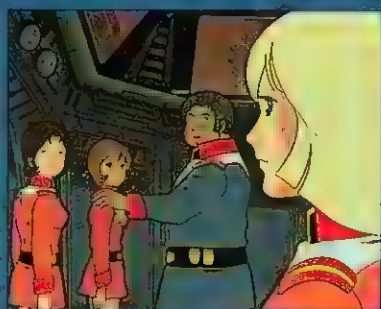
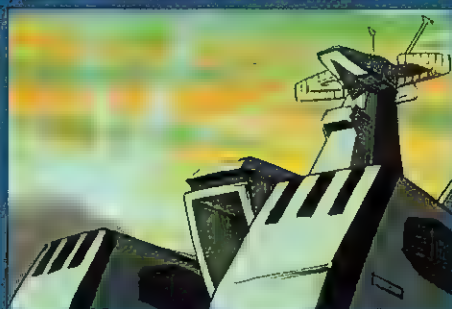
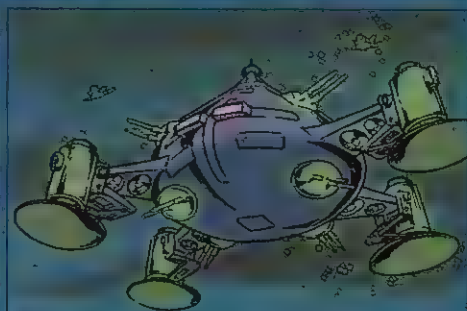
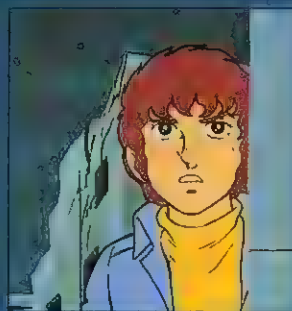
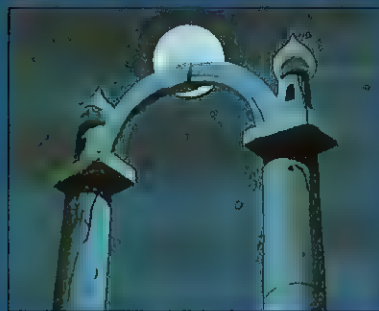
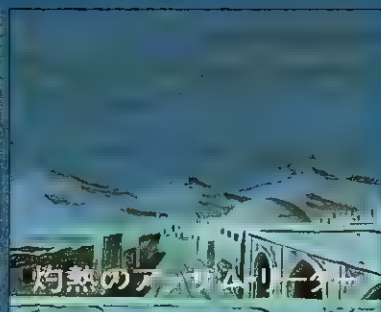
必死に思っていた。
 「世のモグラも、探偵者とか爆
 弾で、まるつきり動きが違つちや
 うつてことか。根本的にやり方
 をなぐちやいけぬいのか。」
 コンピューターを前に失望を隠
 せないアムロの耳に、追いつちを
 かけるように、フライトとミライ
 の声が入ってきた。
 「ミライはガンダムを世にた
 けたいと思つた」
 「フライトは決めたんでしょ？」
 アムロをガンダムが下ろすすつて、
 正然とするアムロ。「二人は、ア
 ムロが側にいたことに気付く」
 あつたようにする気から逃げる
 ように、アムロはその場から駆け
 去つた。
 フラウ・ホフは、通路でアムロ
 とすれ違つた。アムロはミライ
 を脱いで、ハルツを持つてゐる
 ではないか。
 「あ、アムロをどうに付くのか」
 アムロは必死に突進をつづけて
 してゐた。
 「本ワイト・ベルスを下りるんだ
 「正然でな」
 自分を不必要だと口づつのなら
 を下りてやる。怒りに満ちた心で
 アムロはガンダムに乗り込んだ。
 呼び止めるフラウの声、突進し
 たガンダムは、きつて、星を撞
 切つて、闇の中にゆつくと降下
 してゆく。砂漠の地平線は、まだ
 朝は早い











第18話 灼熱の

アッサム・リーダー

目には見えない、アッサム軍の部隊基地から、新型戦艦「クワジン」が地球に降りてきた。サビ家の長女、アッサム・サビ少将の旗艦である。アッサム・サビ少将は、武器のための資源を奪取をまかしてある直属の部下、マッパ・太田のもとを訪ねようとしていた。鉱山資源の中には、ホーキサイトなど地球でしか産出しない物質もあるのだ。

ホワイトベース内では、脱走したアッサム軍の捕虜をめぐって競争が続いていた。アッサムを非難する声は多い。脱走者は死刑に決まっている。だが、元敵めかしに言うカイ・みんなの態度に怒ったフラフは、アッサムを連れ戻すために、ハギを砂漠に下りる。砂の上に残ったカンタムの足跡を追って、フラフは異変の中と足を踏み入れた。

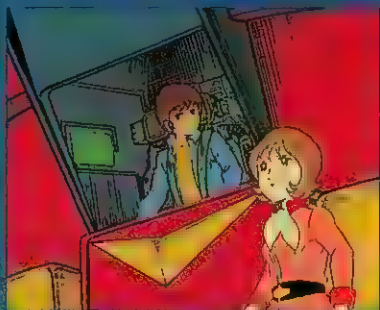
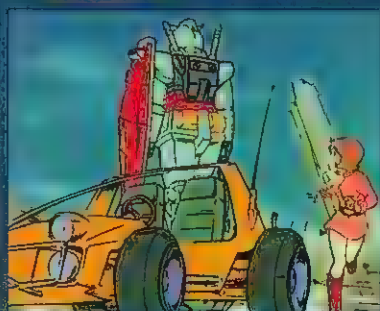
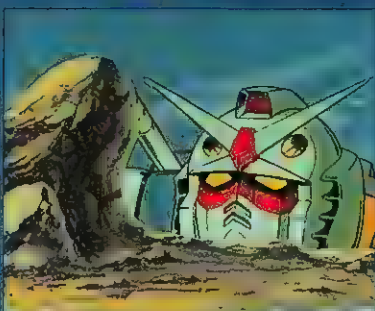
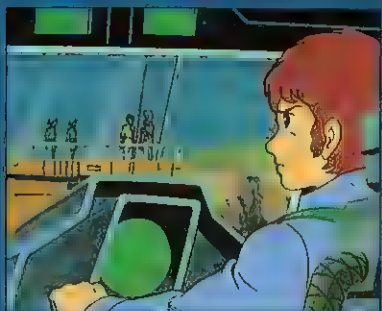
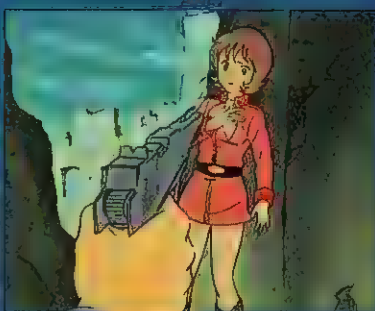
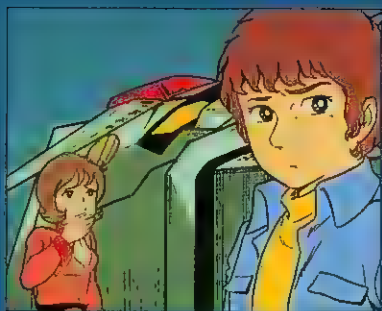
「アッサム」

怯えるフラフ。そこには拳銃を構えたアッサム軍の姿があった。

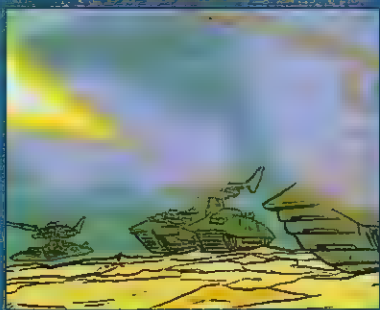
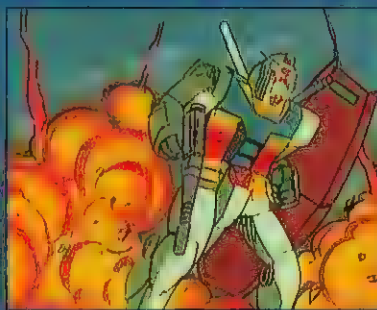
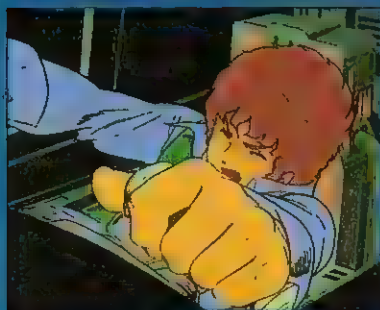
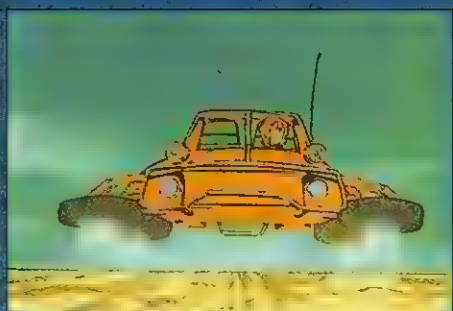
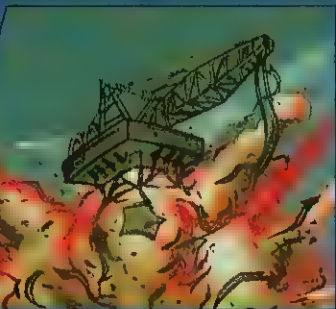
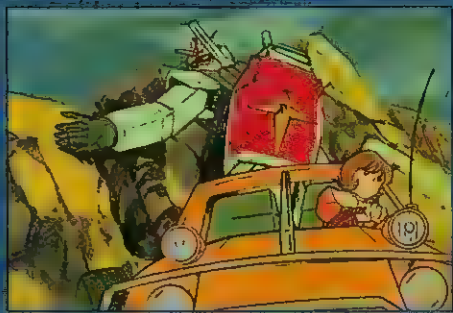
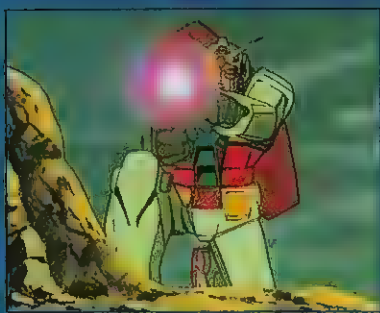
「さ、ごめんなさい。いいえ、もう入ってきちゃって」

「遅れ戻しに来たのなら、アッサム」

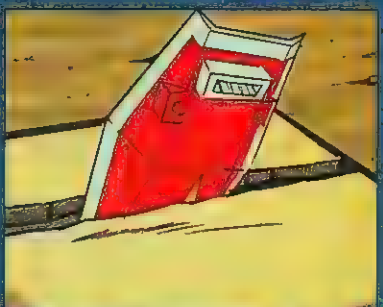
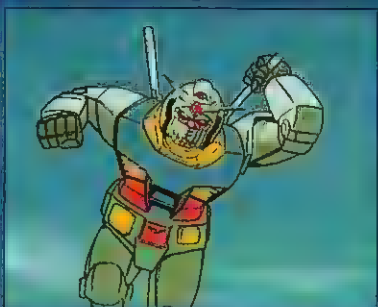
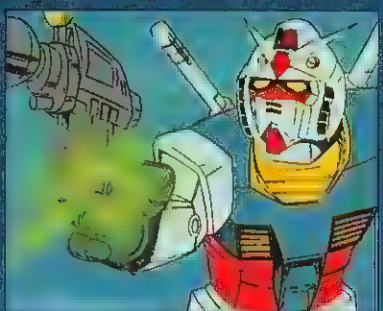
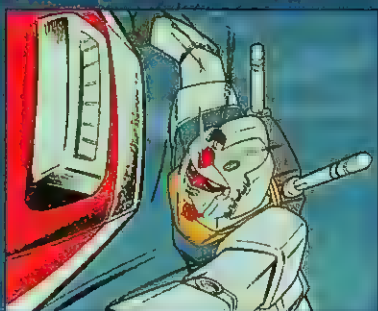
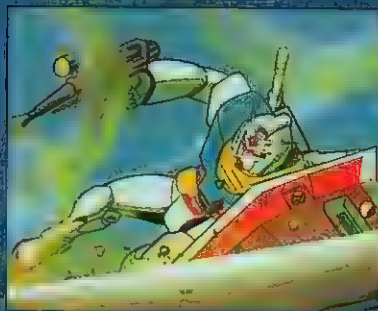
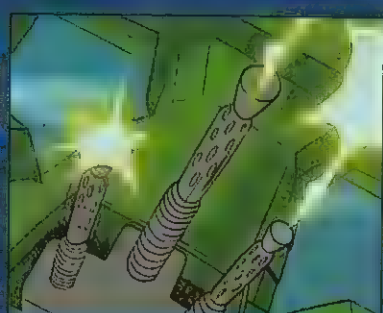
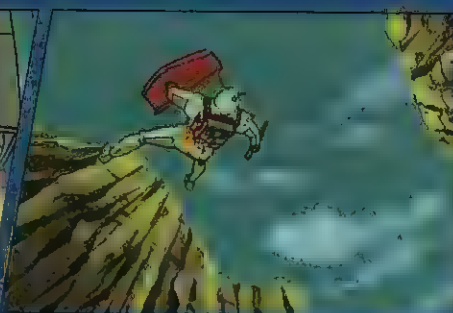
アッサムは自分の実力を認めてくれるまでには、一人砂漠をさまよって決意を固めていた。しかし、所詮を



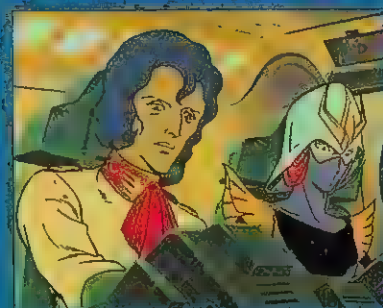
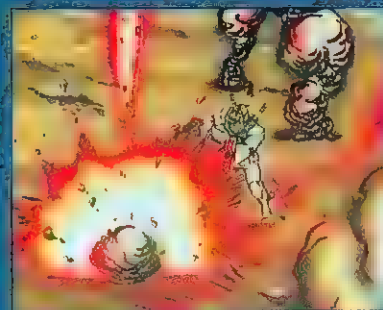
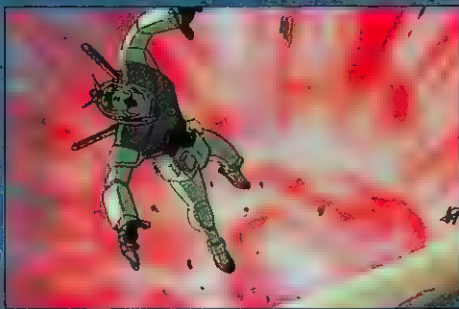
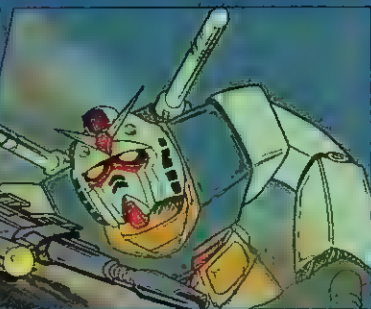
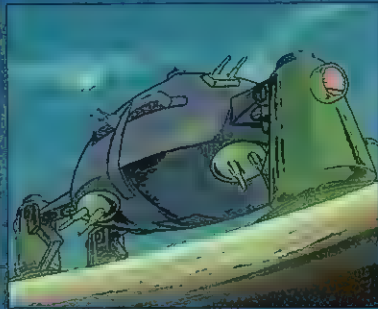
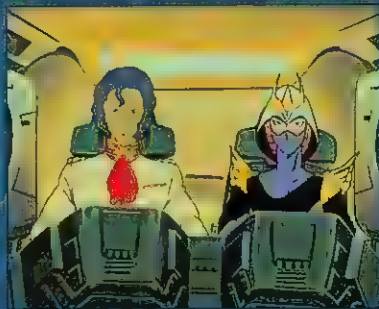
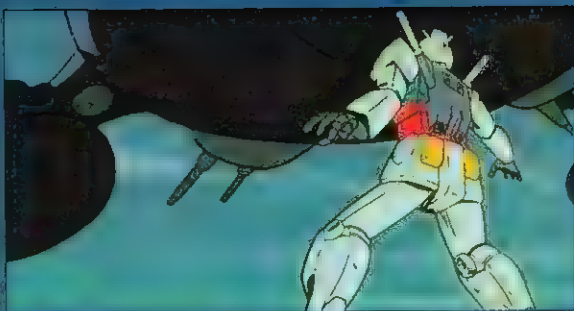
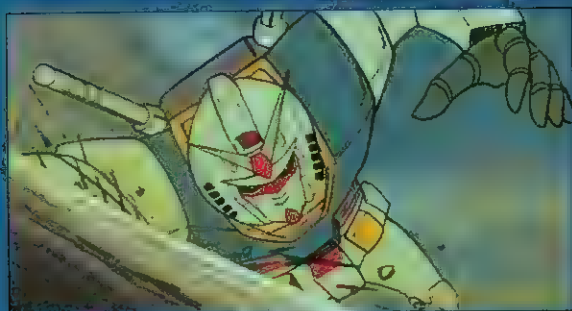
れはカサラムの存在に支えられた
 強がりではなくなつた。『ひび
 タム』に集の込越アム回を、ララウ
 はなおも追つた。
 「本当は、みんなに自分を認
 ゔて貰うだけの自信がないんでし
 ゃ、だから嫌れないのね」
 「僕の気持ちが変わるもわか
 らず、さすカサラム。後を追うバ
 ーギ」その時、カサラムの金属探
 知器が反応する。
 山の方から眺めるアム回の目
 の前に広がるのは、ジオンの新物
 探掘基地であつた。アム回はそ
 れが、オプティサ作戦の目標である
 山頂と確認して、ララウをホワイ
 トベースへ走らせた。
 「サフは、一機も置いていないよ
 うだな……これならできる」
 ほやうたアム回は攻撃をかけた。
 「カサラムでこそを潰せば、連
 邦軍の軍隊が動かなくなつて、む
 しろ、フラットさんにも、アム回
 にも口を出させるもんか」
 カサラムの奇襲を受けて、探掘
 施設は次々と爆発する。おりから
 基地には、キシリがマ、クベと
 共に視察に訪れていた。圧倒的な
 カサラムの威力を目的のあたりには
 なキシリは、マ、クベに新兵隊
 アツザムの出動を命じた。敵の攻
 撃の中でも、この攻撃は、アム回
 に動揺の色を見せないのだ。
 「直接連邦軍のモビルスーツを
 目にするのも、今後の作戦には役

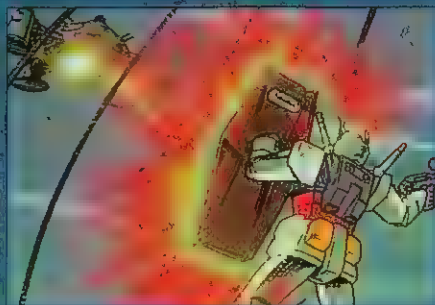
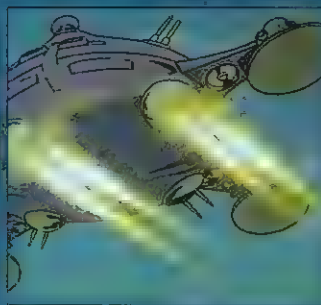
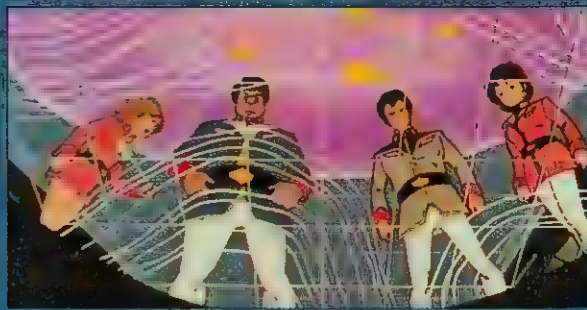
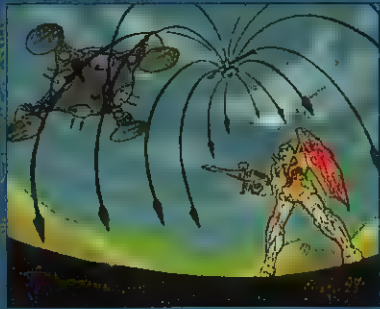
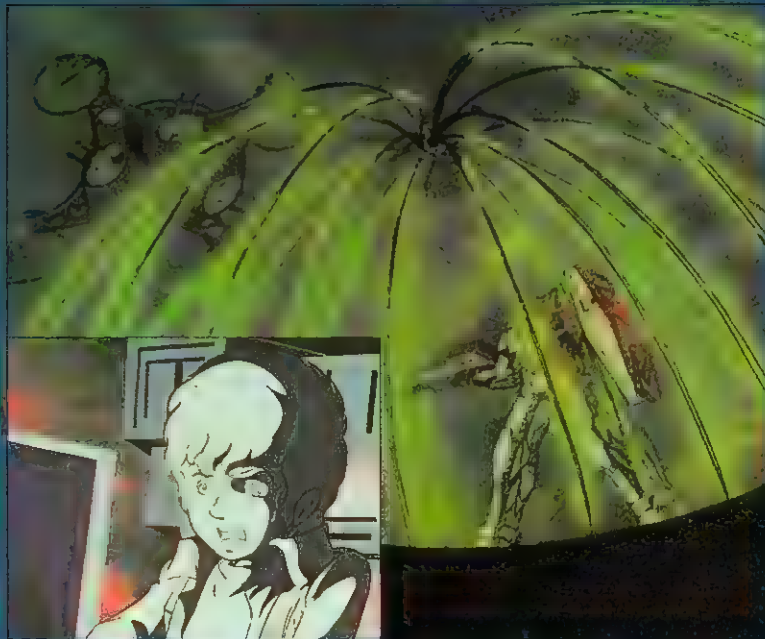
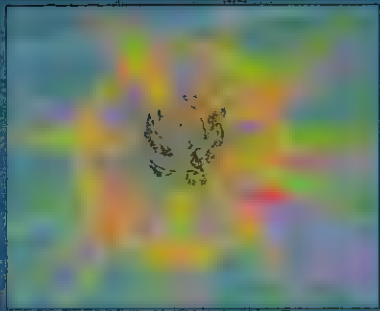
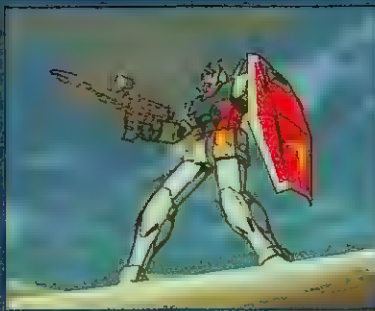
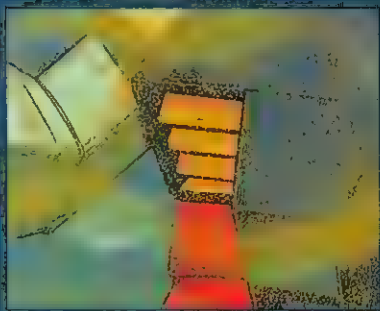


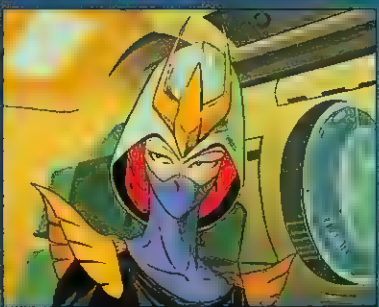
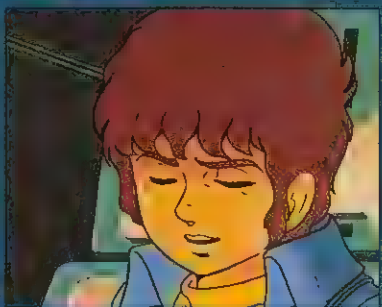
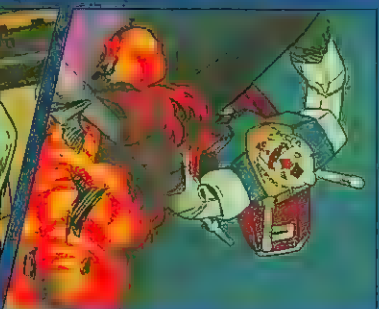
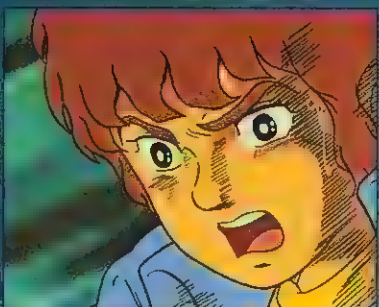
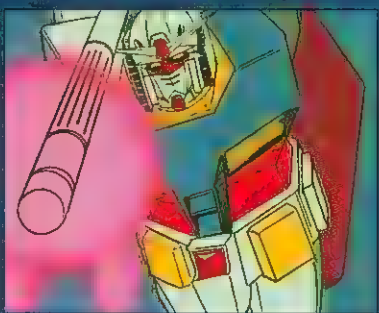
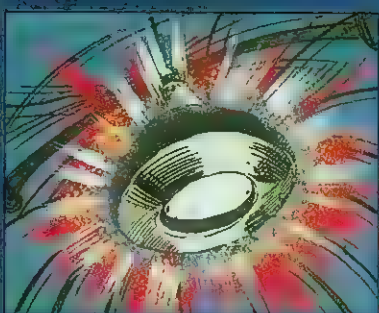
「何を？」
 その目は、あくまでも命懸けな光を
 をたえていた。
 カンタムは、必死で迎撃する。マ
 トラアタリタと又ガ粒子砲を、
 ぶっつけに粉砕した。
 「これで終わりか？」
 カンタムの頭上を巨大な影がす
 め飛んだ。炸裂するミサイル。
 「こいつは？」
 アムロの前に現われたのは、奇
 怪な形状の重機動砲座アツザムだ
 った。機械棒を握るのはマ・フバ
 自身だ。砲台が火を噴き、カンタ
 ムは至近弾を受ける。アツザムは
 砲台がカンタムの上空へ回った。
 「フッ、正をどうしたぞ。
 リーダー発射！」
 アツザムの底部から、砂のよう
 な小片が降り注ぐ。さらに、ワイ
 ヤの網がカンタムを囲んで自然
 した。特殊な電磁波による放熱効
 果で、カンタムの表面温度は40
 の度にも達した。勝利を確信す
 るマ・フバであった。
 「ギョッ」
 成功です。なん
 と書いてもモビルスーツの研究に
 関しては、こちらの方が長いす
 かるな。
 だが、本気態突入性能を備える
 カンタムは、コマンド「ター」が自
 動的に作動し、全能力を発揮して
 その高温から身を守っていた。此
 めを刺さるとするアツザムの熱を
 つかみ、カンタムは脱出し、

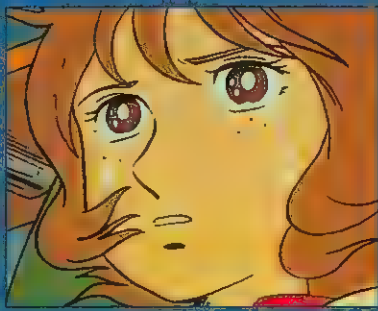
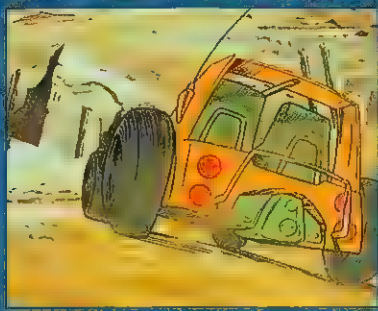
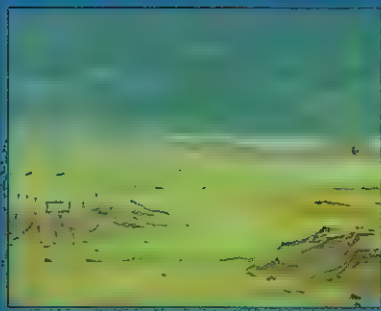
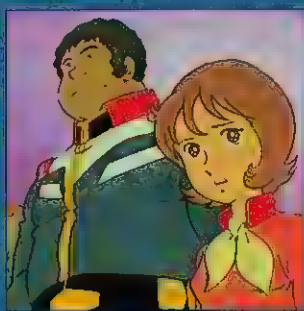
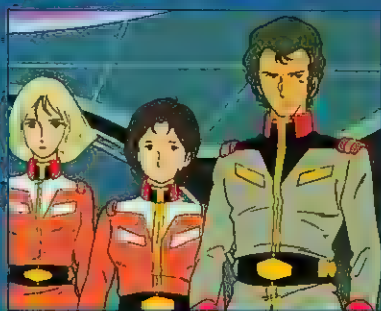
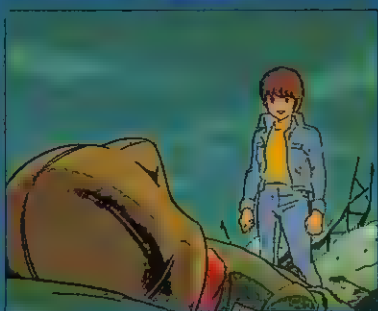
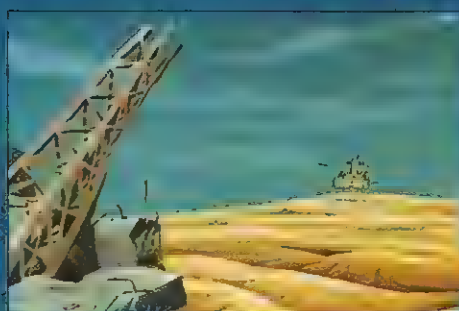
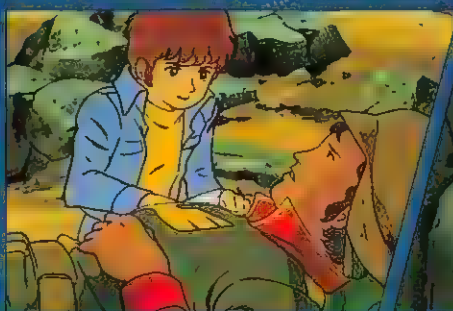
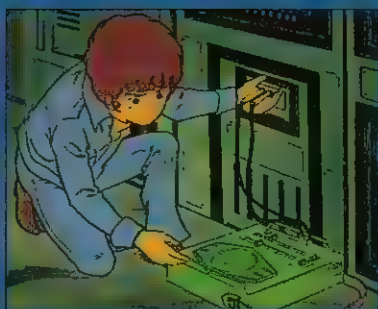
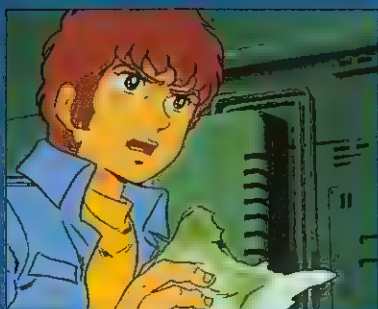
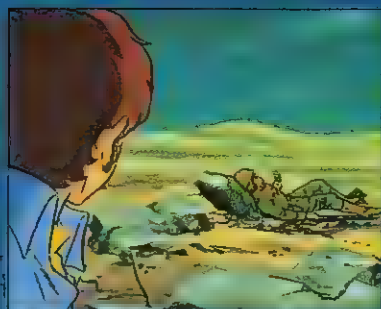


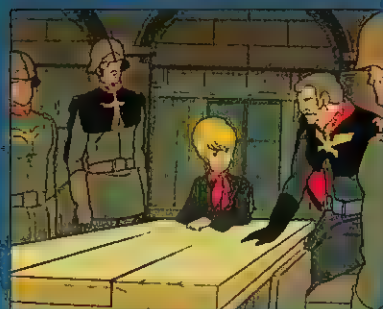
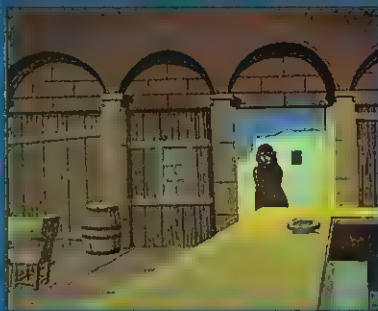
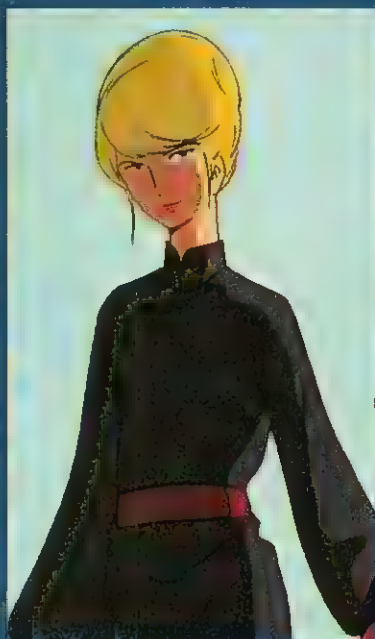
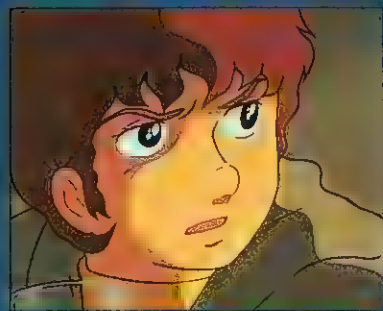
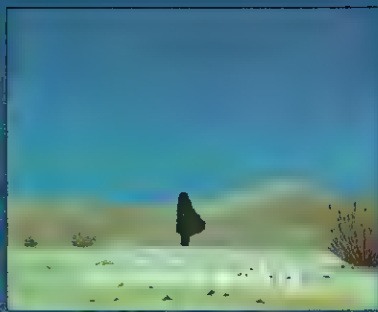
シャペリンをひるうで反撃に動じ
ない。アークはその性能に舌を巻
く。形勢不利と見たキシリアは、
基地の爆撃を命じた。
「はっ。しかしあそこにはまだ
兵士どもがおりますか」
「無いませぬ。何よりモ田家機
密が優先します」
閃光に包まれて爆発する鉱山
基地。去つてゆくアリスラムのゴッピ
ッドでキシリアは呟いた。
「連邦軍のモビルスーツは、上
上の性能とみた。我らもオスト中
の名モビルスーツの実戦配備を意
がせねばならぬ」
カンダムは、破壊された基地に
たふすんでいた。
「やっだ。やっだ。やっだ。フアン
連邦軍が全力で潰さうっていう
ジオンの基地をやっだんだ」
しかし、それはジオンの第一の
と探掘基地にすぎなかつた。それ
を知ったアムロは愕然とする。
アムロは廃墟の中で重傷を負つ
て倒たわる若いジオン兵を救け
立ち去るつとめるアムロの背に、
兵士の声が突き刺さつた。
敵に甘んじると、生命がいつと
あつても足りないぞ」と。
フアラの連絡で赤ワイトベース
が駆けつけた時、すでにカンダム
の姿はそこにならなかつた。アムロは
救つた負傷兵の上げた発煙筒の煙
が、廃墟にたなびいている。フアラ
は目のハギールを走らせぬ











第19話 ランバ・ラル特攻

ラム口は砂漠の太陽の下を一人さまよっていた。その眼裏には、ホワイトベイスの仲間を道した目目が浮かんで見える。ラム口の心は、後悔に似た思いが走った。

「ラム口の町にたどり着いたが、口は、水と食料を求めてレストランに入つた。そこへ現われたジオンの二隊こそ、ホワイトベイスを担うランバ・ラル隊だつたのだ。」

「ラム口の目は、兵士に流れる美しい女性ハモンに吸ひ寄せられた。ハハ、みんな、座れ座れ！何を言つておれいぞ。作戦前の最後の食事だ！」

「ラルの言葉にラム口は耳をそばだてる。レストランの主人が、遠隔がちにラルに歩み寄つた。」

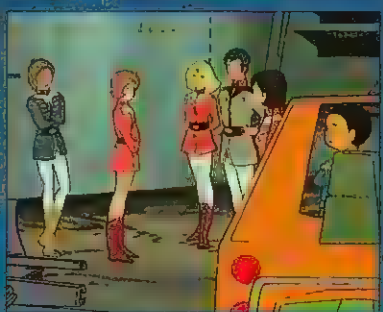
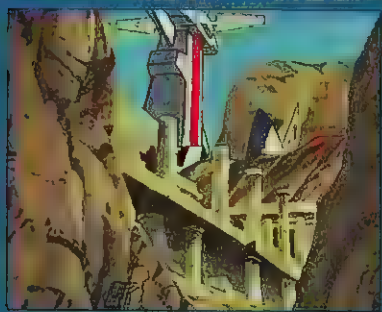
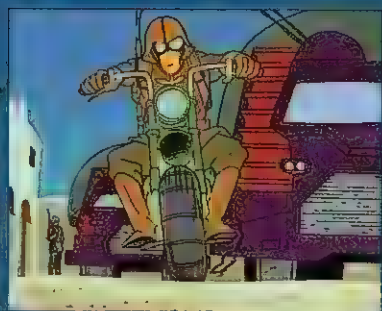
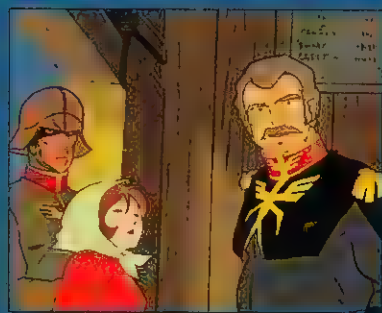
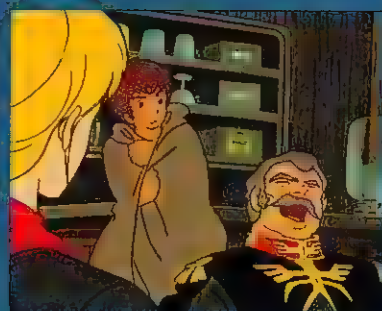
「あ、あの……このソドンとは……地獄のさいますので、戦争は……他でやる、心配するな！」

「ハモンは、一人前余分に料理を注文した。彼女がラム口に食事をあごうと申し出たのだが、ラム口は当惑して断る。」

「君のことを……私が気に入つたからなんだけど……理由にならな……いから……」

「……そんな……」

「……ハモンに抱き入れられるなんて、よほどの事だぞ。ラルの言葉に、兵士達の間に笑いが巻き起つた。その時、眼裏の……」



の兵だ。アラウをスリムとして働いてきた。緊張するアラム口。しかし、ラルは二人を見送す。近づく運搬車はボワイトベースにない。ラルは部下にあとを尾けさせろ。

「あらねが、あなただのこと、いつまでも心配してると思ってる太田、悪いよ。」

「お前こそ、ジオンの連中に捕まったりして。」

「いや、あなただけだよ。」

再びアラム口を説得しようとしたアラウだったが、感情が行き違い、けんが別れに終わってしまった。

「一本ボワイトベースに戻るアラウのバギーを、ラルの部下のオートバイが尾行する。」

「ゼイガから暗号です。」

はすく吹く。木馬が発見できたようです。

ボワイトベースの位置を確認したラルは、急襲をかけるべく、アラウを尾行して出撃しようとした。

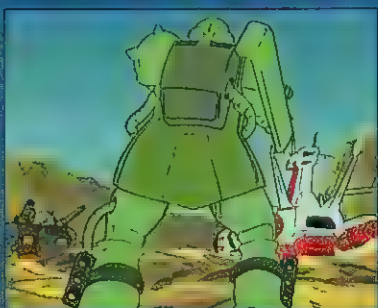
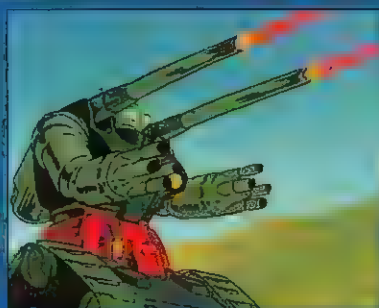
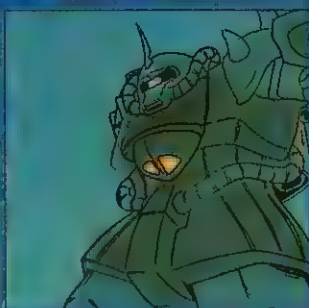
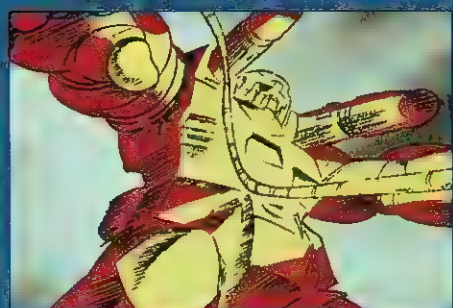
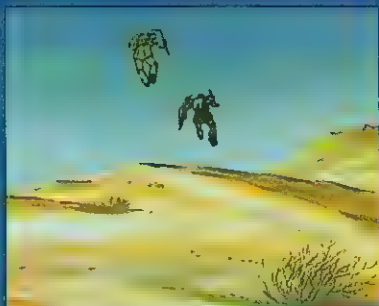
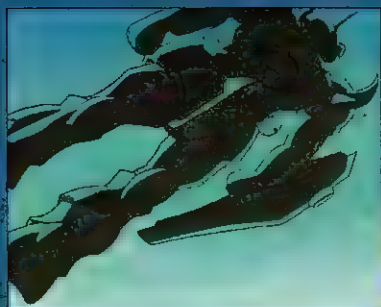
「アラウを見たのか？ 敵のモビルスーツの？」

「ええ、大型トランポーターを偵察しているらしいの。」

アラウの報告で敵の接近を察知したボワイトベースは、迎撃体制をした。

「あの人達が、僕らの間についている相手なんだろうか？」

光の中を行くアラム口の頭の中を、先刻見送った敵の姿が駆け巡る。



いた。ハモンとラルの声がまだ目に残っている。突如、アムロの幻覚を打ち砕く轟音。上空をダブとサグが行き交う。

「ホワイトベースを見つけたのか? フラワー・ボウガ、見せられたんだ。」

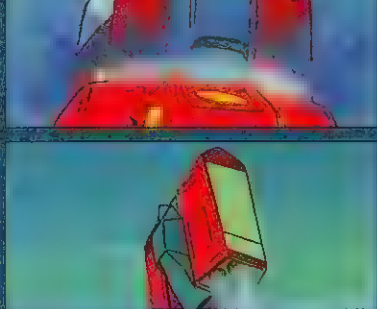
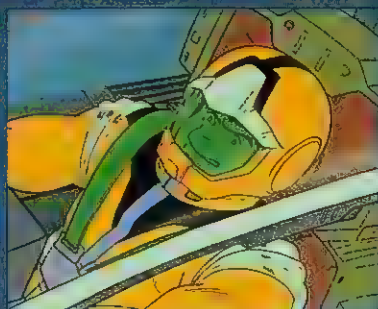
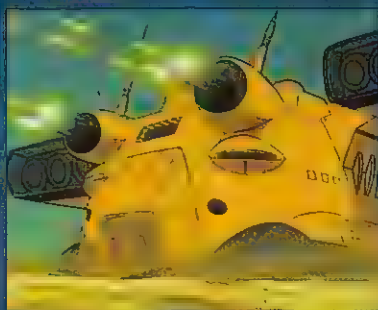
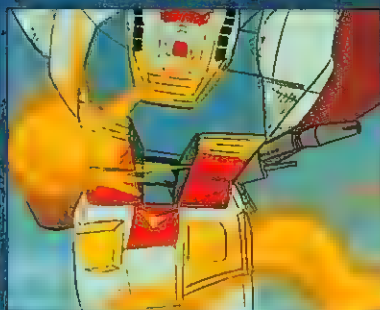
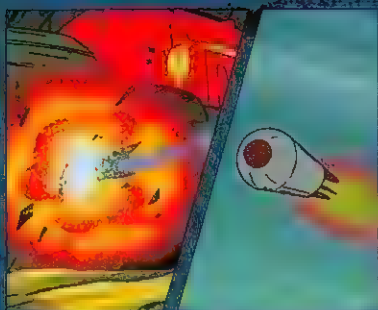
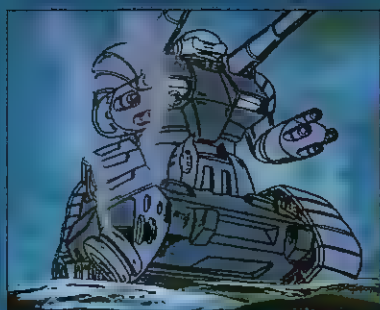
アムロもガンダムに意図したダブの襲撃は、フライト連の予想以上に早かった。ガンキャノン、ガンタンクは攻撃を強いられる。サグやビロウを撃たれて動けなくなると、ガンタンクは、上半身を強制排除し、「レイウガンコアラライオン」でガンダムを呼びに飛んだ。ハヤトは上半身を砲台として使用する。敵を見突つたカサが叫んだ。

「同族じゃないよ。ダブとサラはどっしり行ったんだ。ハヤト、お前、そこから出た方が死なないでむそ。」

「回答つてんぞ、動けねえどっつて弾丸があるんだ、やります!」

必死で頑張るハヤト。ミライの機転でダブを倒したものの、ダブはさらに攻撃を強める。ようやくガンダムが到着した。ビームライフルを連射するガンダム。しかし、ミライビームを駆使するラルの操縦で、ダブは軽々とかわしてゆく。アムロはライフルを捨て、ビームガンヘルを機体に出した。ラルは緊張する。

「ボウガ、悪い初め、いいパイロットだね、手強い。」



「グフもナイフを肉かした。接近戦だ。ガンダムはグフのゴクビツトを割った。グフもガンダムのホテイを突く。一瞬、二人は装甲の割れ目から互いの姿を覗く。

「やつは、

「お、お前は、さつきの坊やが、アムロといつたな？」

接近戦性能ではガンダムが優っていた。グフが爆発する直前、ラルはガンダムのホテイにナイフを付けて脱出した。ラルが叫ぶ。

「見事だな、しかし小僧、自分の力で勝つたのではないぞ。そのモビルスーツの性能のおかげだ」ということを忘れるな。」

「ま、まあおしみを、」

突然と立つガンダム。

ホワイトベースに帰ったアムロは、フライトから独房入りを言い渡された。

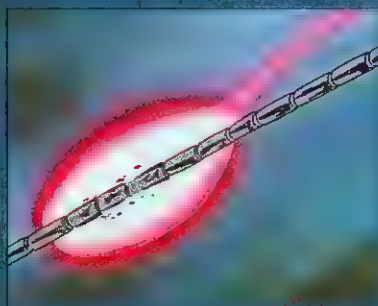
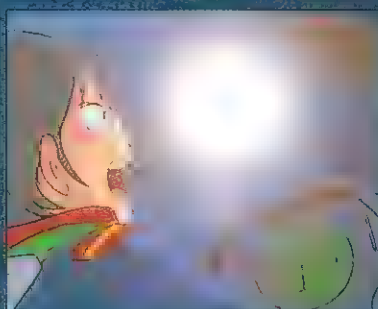
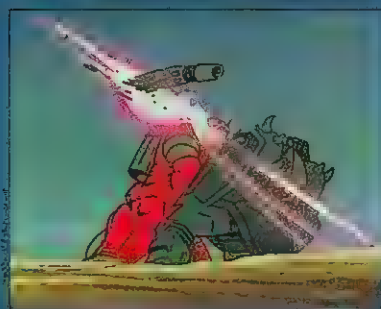
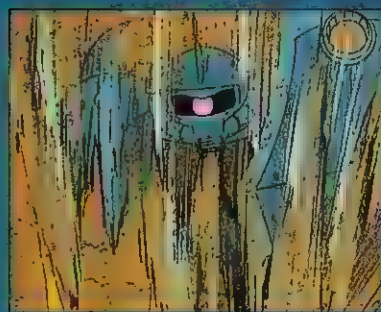
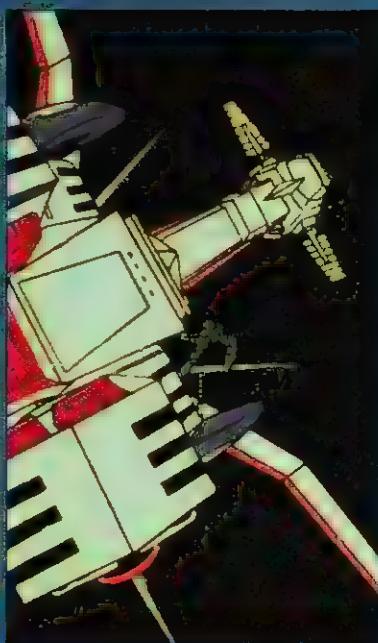
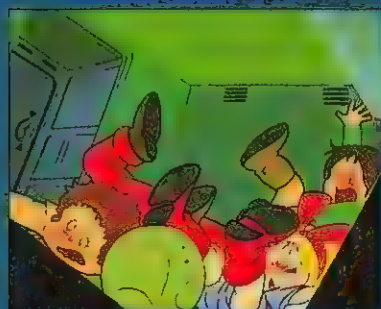
「一方的すぎます、僕だつて好きでホワイトベースを下のをしんじやない、僕の言い分だつて、」

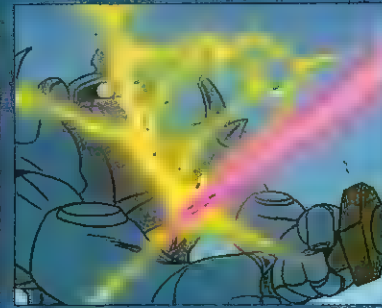
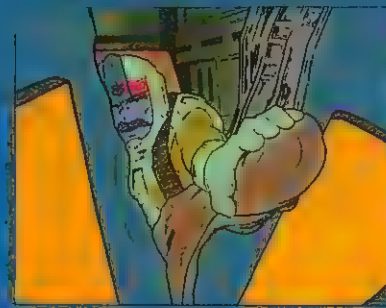
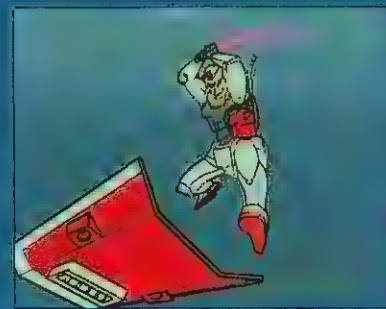
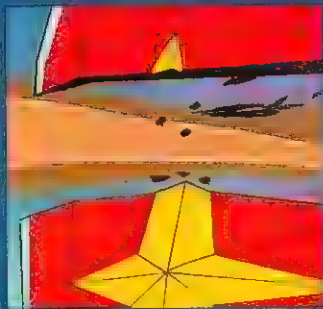
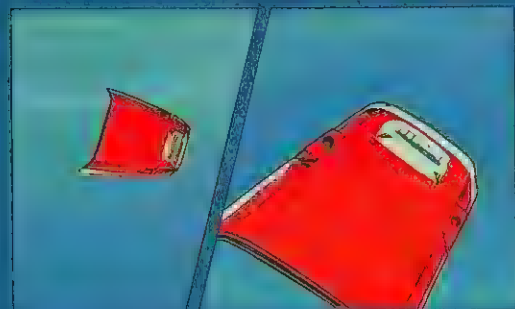
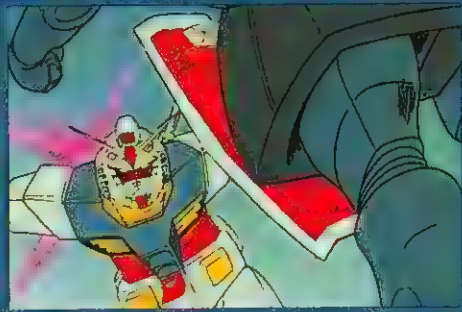
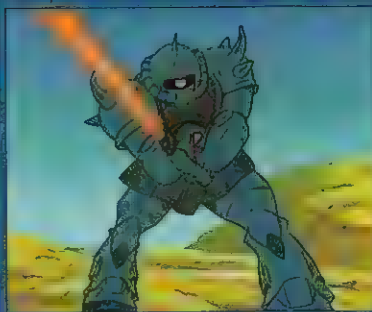
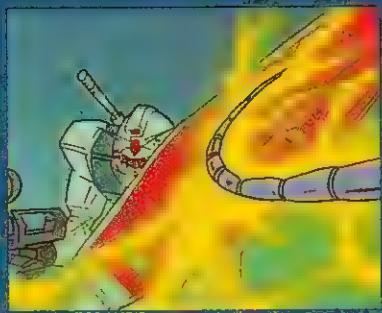
「よし、さまでお前をさしおいて、ガンダムを戻して、くれねえ、お前が、」

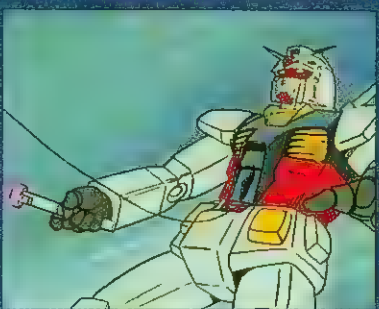
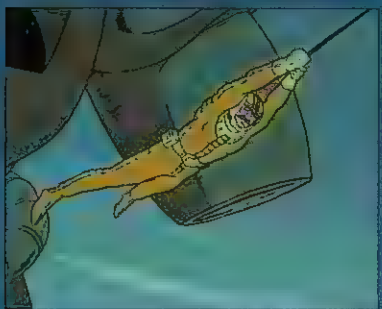
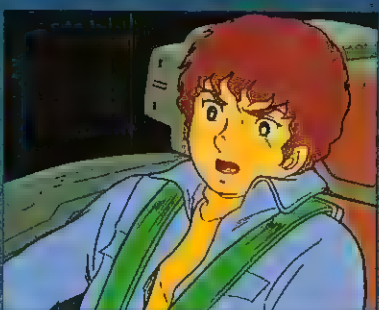
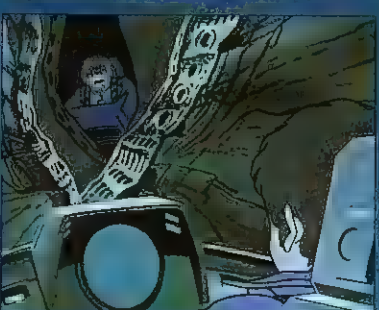
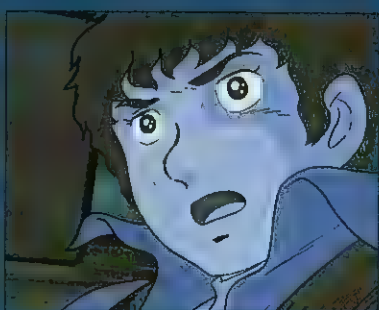
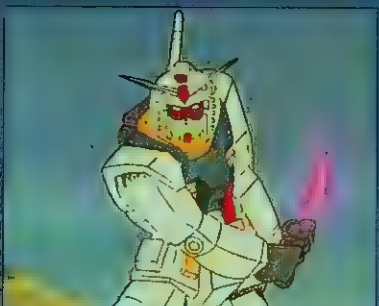
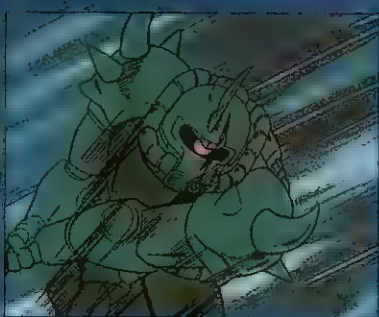
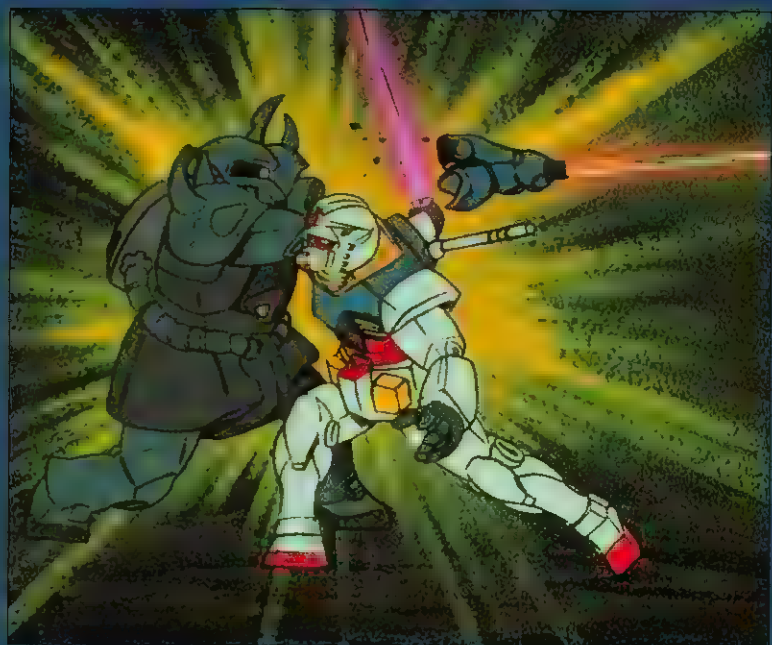
必死で反撃するアムロは、仲間が誰も来ず、それなかつた。自分が一番上手にガンダムを使うのは、アムロの心にはラルの残像が、そして声があつてきた。

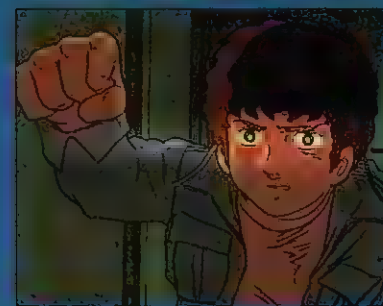
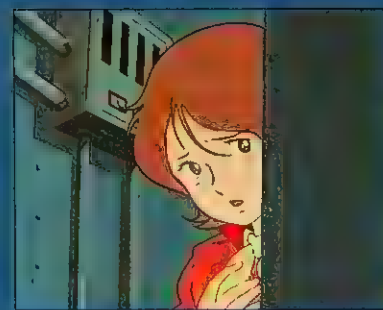
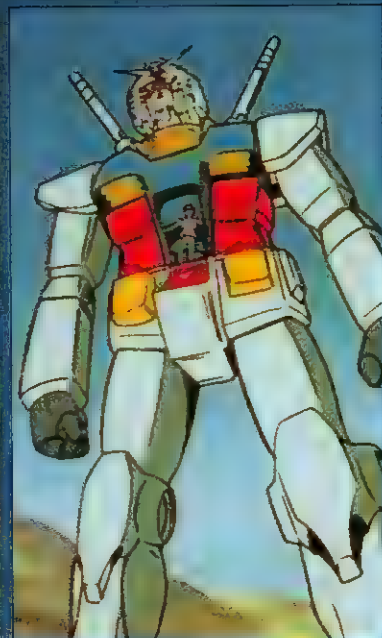
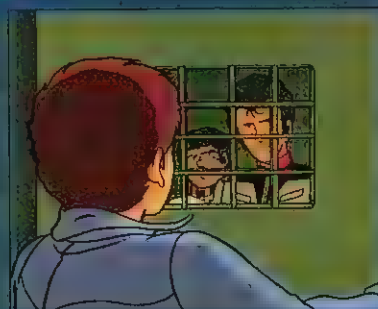
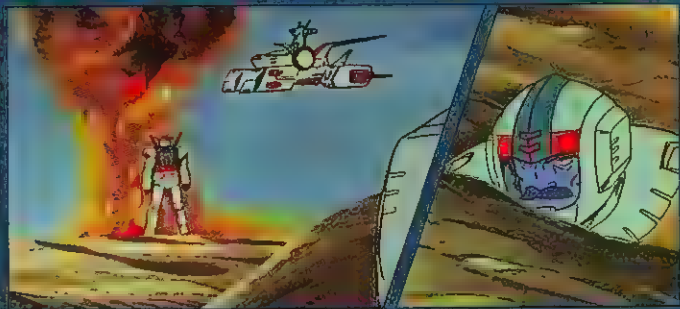
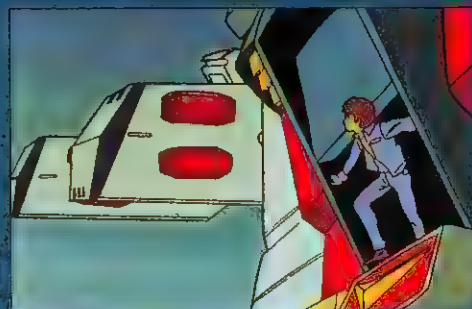
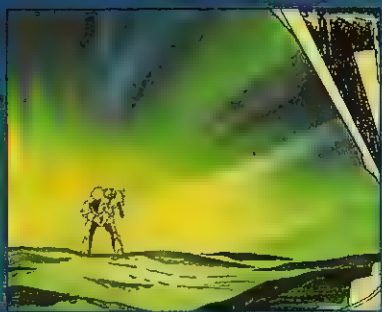
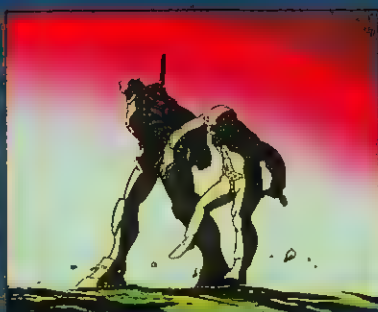
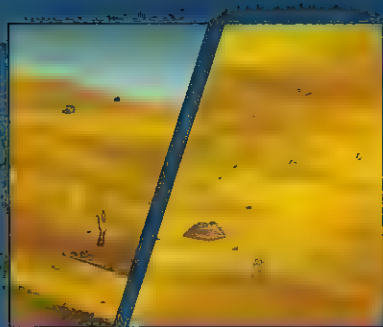
お前の羽で飛んだのではない、アムロの手は、我しらは握りしめられていた。

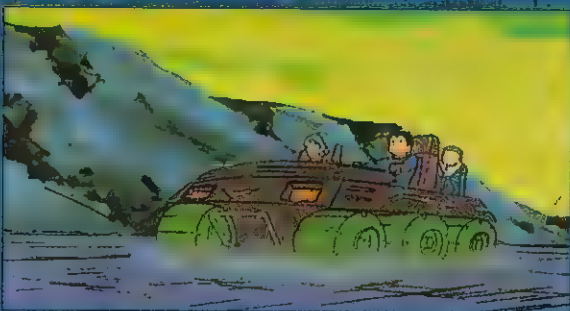
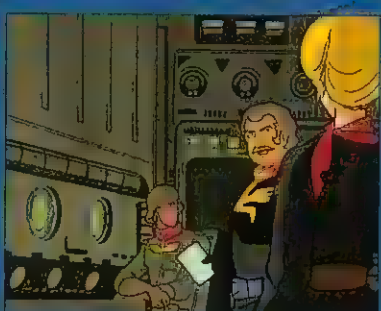
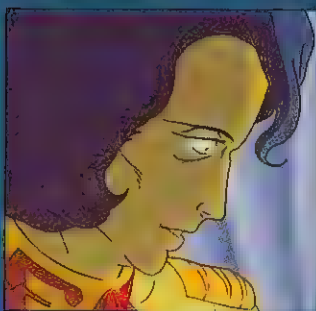
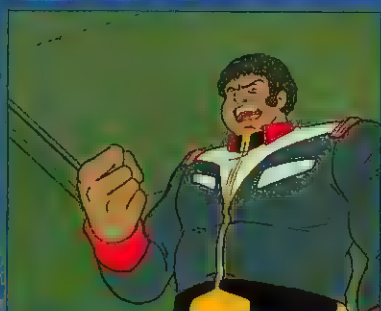
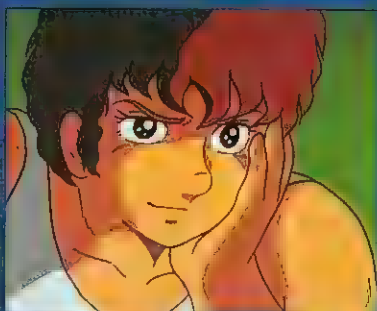
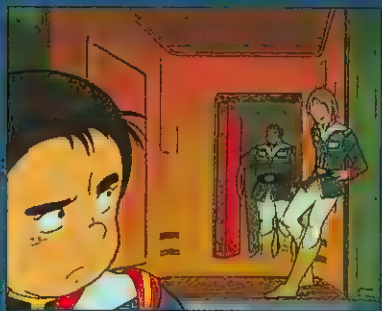
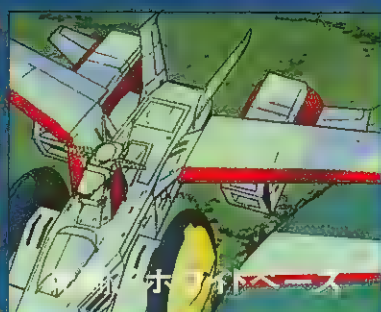
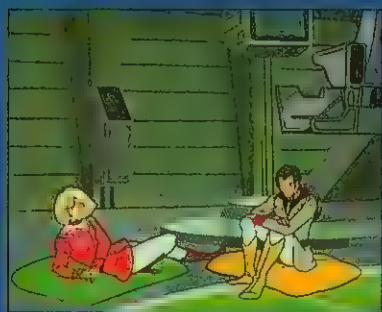
「僕は、僕はあの人が助けた。」











第20話 死闘ノ

ホワイトベース

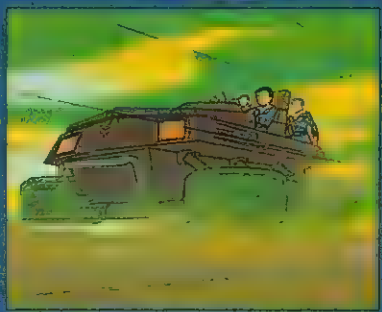
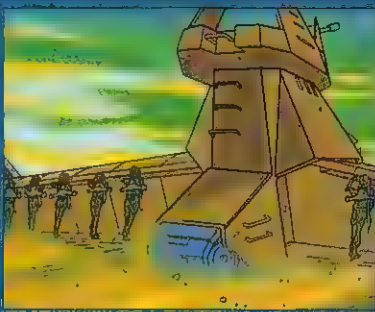
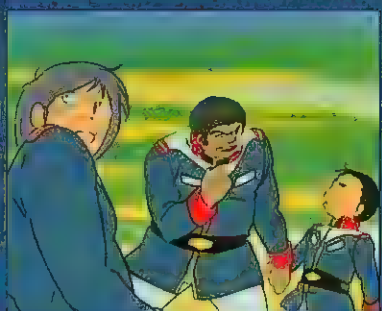
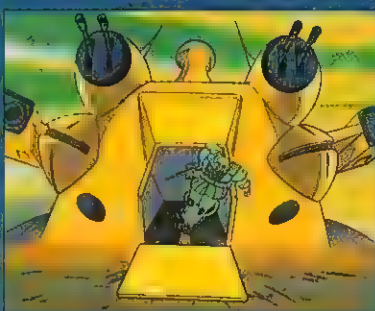
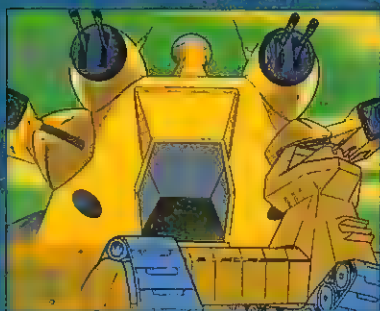
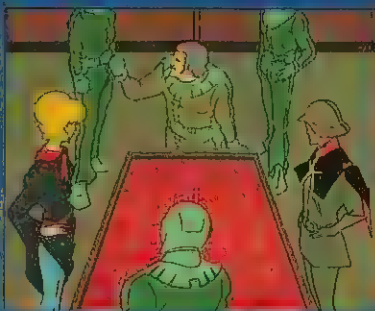
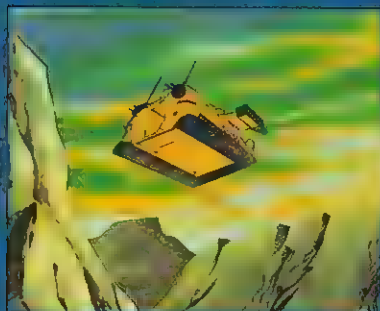
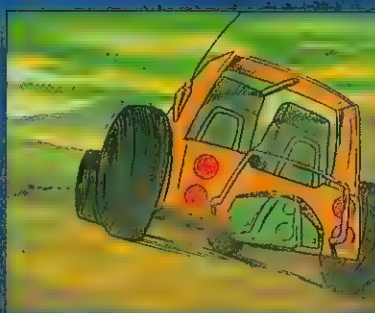
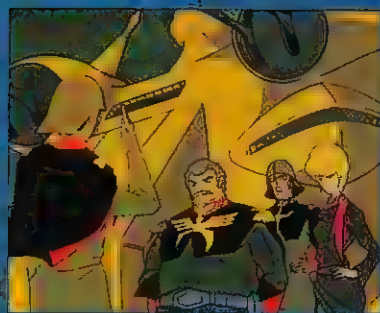
ホワイトベースでは、アムロの
処遇を巡って依然として不協和音
が絶えず、ますます空気が緊迫
を極めていた。本心では、ララー
トガアムロに期待をかけていると
知って、カイ、ハイト、ハルト
、マのシムリカンの本人はバギーで
ホワイトベースから降りてしまつ
た。アムロの陰で目立たないが、
それなのに隠れ通っているパイロ
ットと、カシタムを常にメンテナ
ンスしているカマツマン達の、リ
カは説教のために後を追う。
戦いは、そんな少年達の心の動
きをよそに、進行している。

ラルは陸戦用の重甲ビートル
トムの機体を依頼したが、それは
ラ、タへによって損傷を受けてい
た。ランバールはマ、タへの機
体を知り通している。結果、ラン
バが政権を握ったため、輸送
の機体は他人に知られてはならな
いとマ、クベはきえていたのだ。

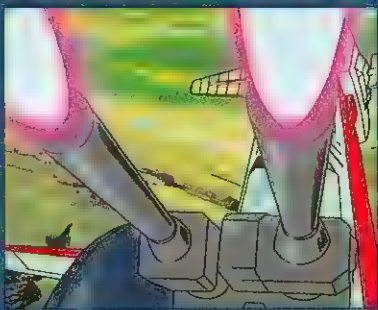
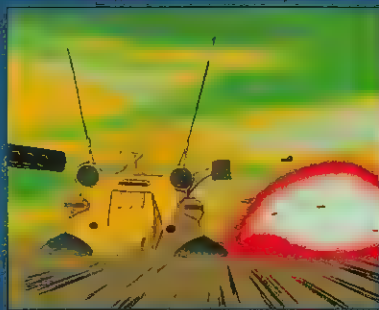
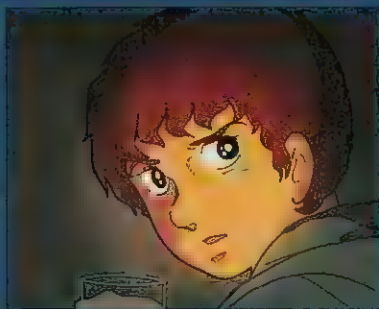
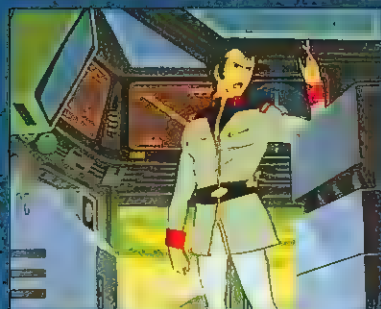
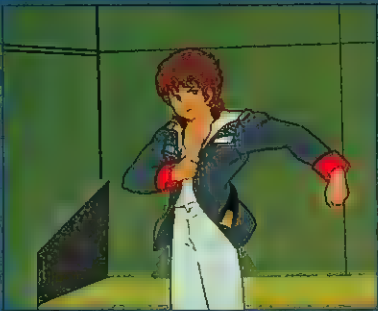
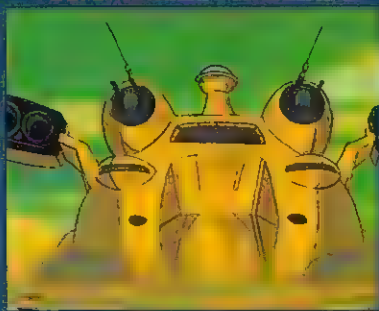
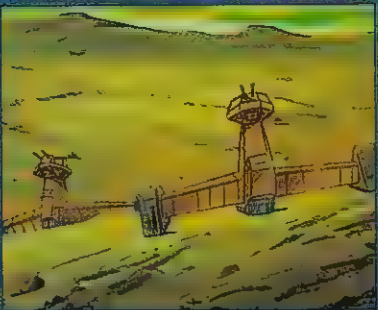
機体部隊が連邦軍に撃破されだ
とのエセ情報に導かれたラルは
テリヲ戦を放棄した。モヤロツ
と母を助に、自兵戦用の戦車キ
ュウでホワイトベースを乗取る
作戦だ。

その頃、ランバは、ハイト達の機
体をやつぎになっていた。

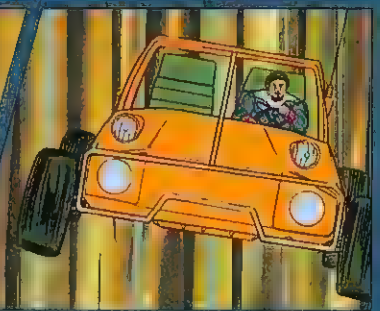
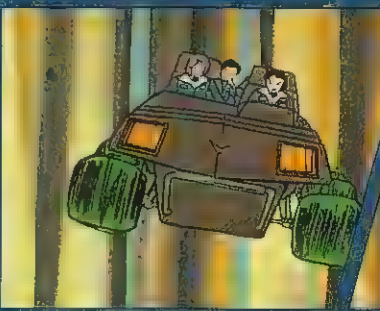
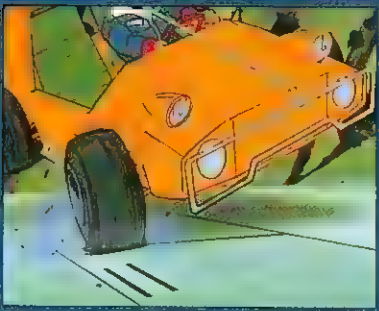
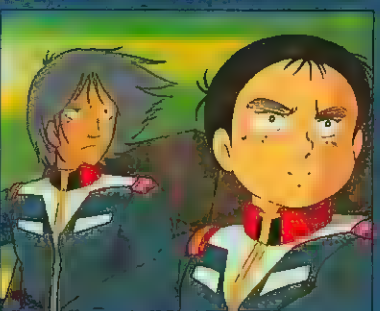
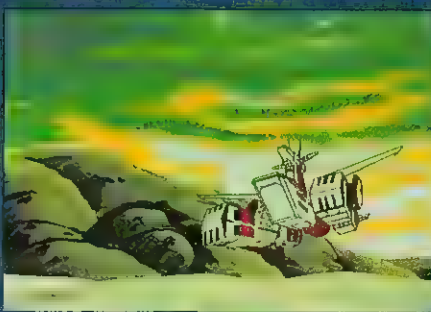
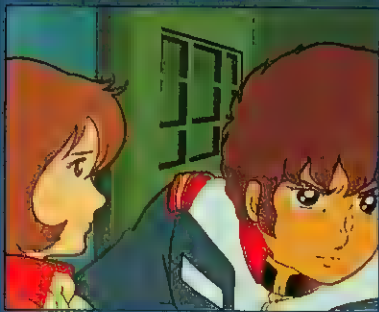
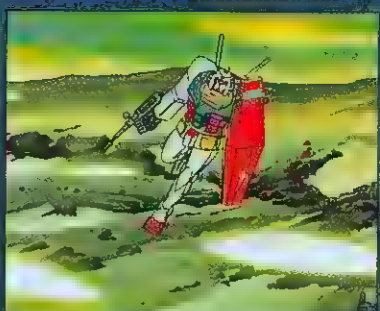
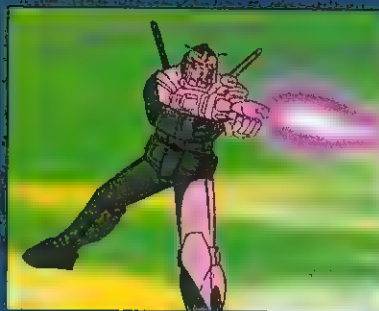
「わー、敵が来たよー」



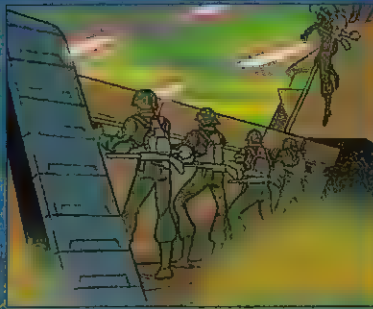
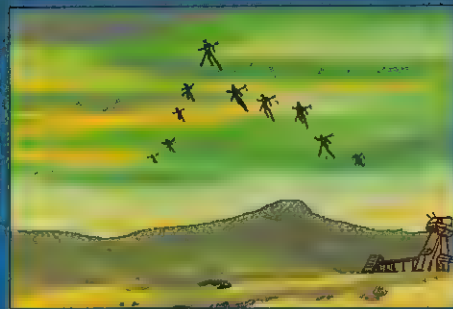
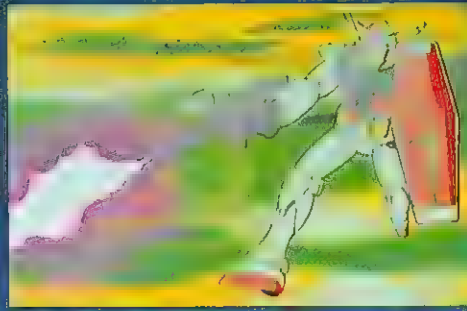
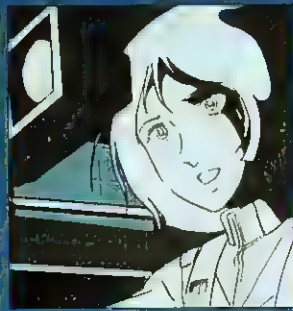
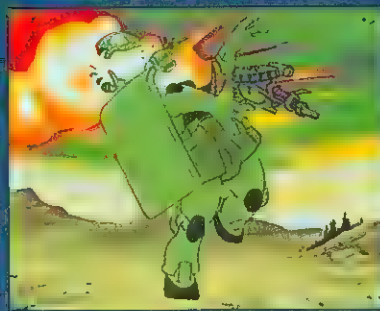
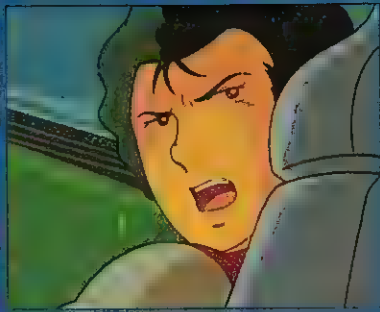
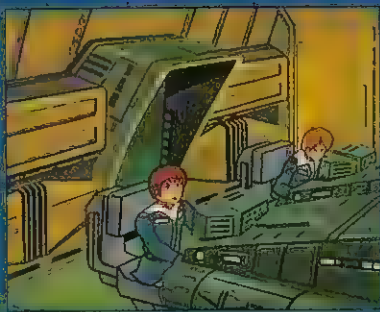
「さうです、力づくで」
とを聞かせようたつて無理です
「殴らなきゃ 判らんのだろ」
お前達は
その時、遠方に高く砂煙の舞い
止るのが見えた。キヤロップがホ
ワイトヘースへ向かったのだ。
「戻る力戻らないかは、お前達
の良心に聞け」
「さういふ残りのものは、キ
ヤロップにチェンジすると、ホワ
イトヘースへ急いだ。それを見
て、キヤロップも引き返さざるを得
なかつた。2台の五アタラフドは、
ホワイトヘースに急行する。
キヤロップから2台のキヤロップが
奔進した。砂漠の風が、ラルの血
を舐がせる。戦士の血だ。
『2台の風』の風が、
「こそ、戦争よ」
独房の中でアムロは噛みしめる
ようにパンを食べていた。それか
ら機械的に「ミサイルを身に着け
て体をばさす。ラッパ。ラルは、あ
の人は必ず攻めて来る。アムロに
は奇妙な確信がある。
オペレーターがキヤロップの接
近を確認したものの、障害物が多
く、キヤロップの動きを掴むことがで
きないでいた。ザフに對抗して、
「ライトはセイラのガンダムを差
進させた。兵が足りない。アムロは
独房から出る。リ」
下達も帰艦した。

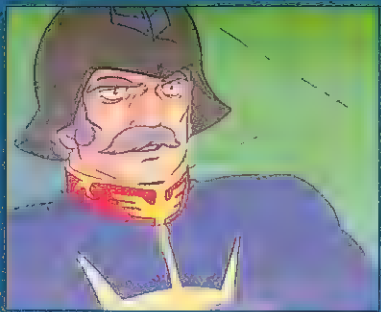
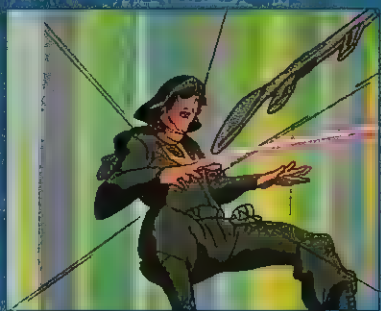
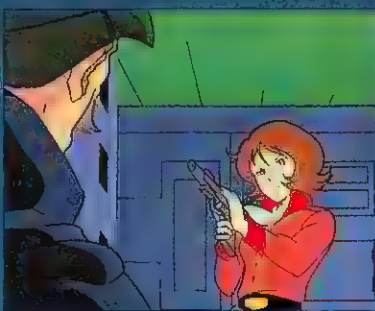
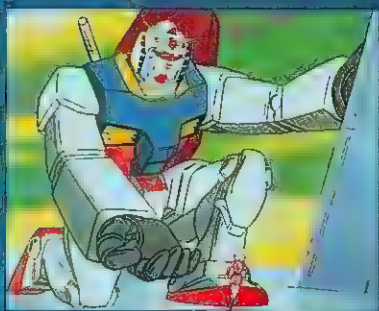
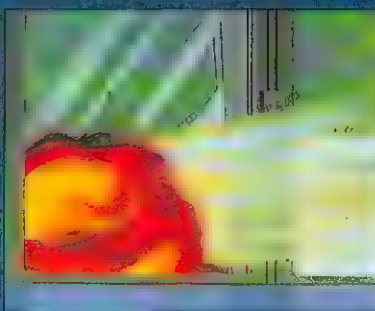
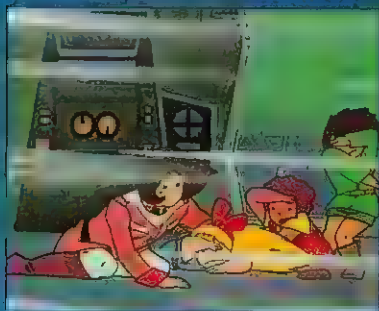


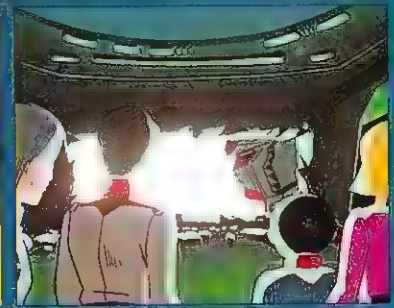
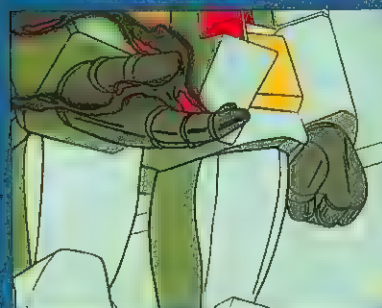
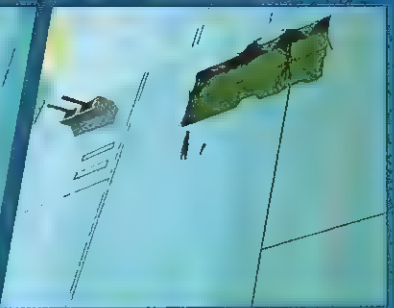
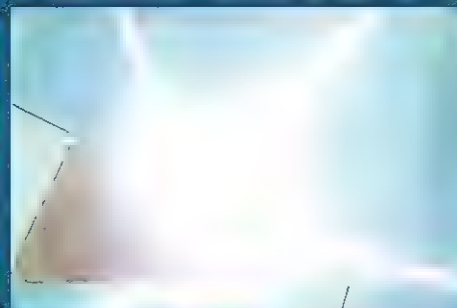
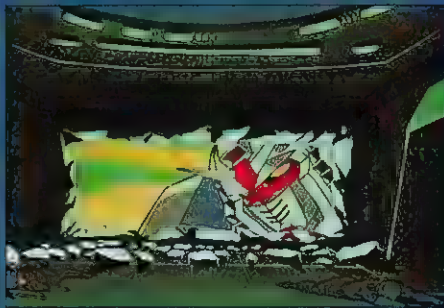
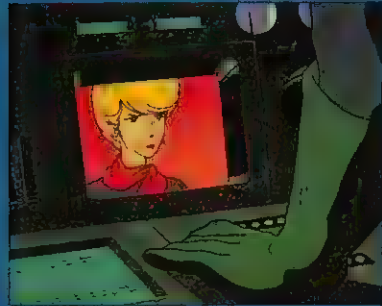
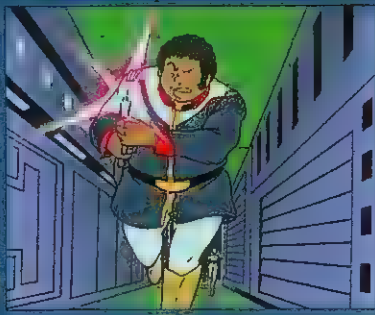
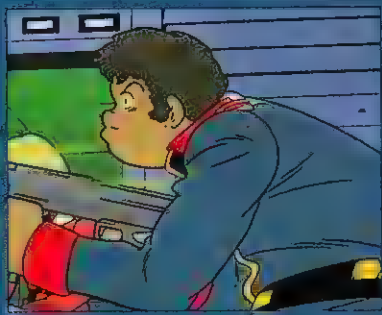
まつやく、ホワイドベールス使キョ
 ーの接近に気付いた。
 「なに、自兵戦用の
 暴走するプラント、敵の作戦に
 気付いたのだ。そして、オベ
 ルも銃をどうしていた。
 せいのがガンダムはサクと交戦
 していた。ビームがガクの頭を貫
 通する。墜落するサク。
 「やつたア/セイフさん!!」
 戦いは自兵戦の段階に入ってい
 た。キョーから飛び出した敵兵は、
 次々とホワイドベールス肉になっ
 た。ガクも銃を撃つて走ると、
 「入るな、ホワイドベールスに
 入るな!!」
 必死に戦戦するガク。しか
 し突入したランバ、フル隊の面々
 も、ホワイドベールの乗組員が少
 壮兵ばかりだ。という事実。驚き
 を隠せなかった。
 「なんて、こんな子供達がいる
 んだ!!」
 プラントに突入しようとしたガ
 ルの副官のランバは、ガクの道
 の姿を見ただけで、全身に銃火
 を浴びて落ちて行つた。
 「ガク、プラントを上頭するぞ!!」
 飛び出したランバの手首を、ガ
 ルはマシンガンで叩いた。
 「銃を持つていれは殺すぞ!!」
 ガクに隠れているんだ!!
 「い、ランバは素でランバを由
 拠したのだ。」

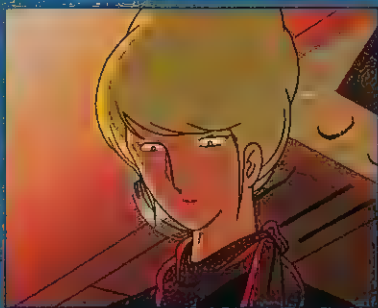
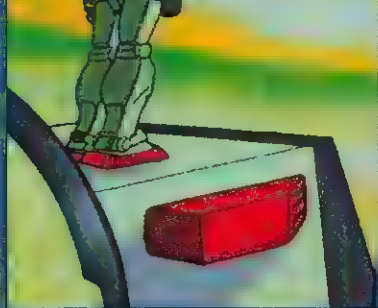
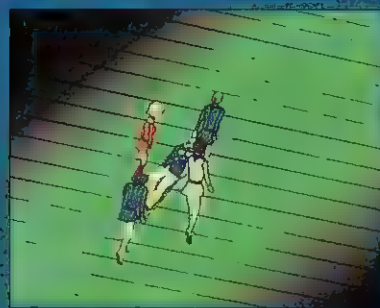
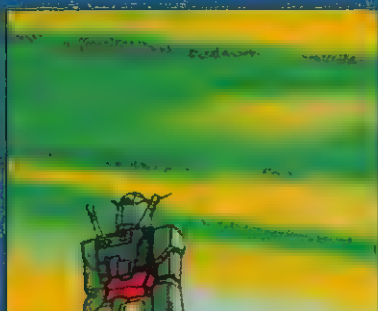
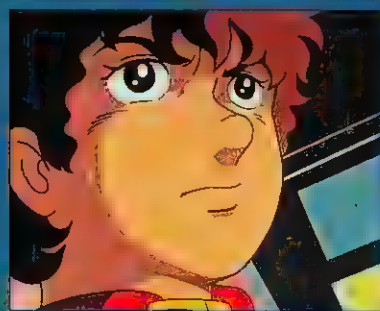
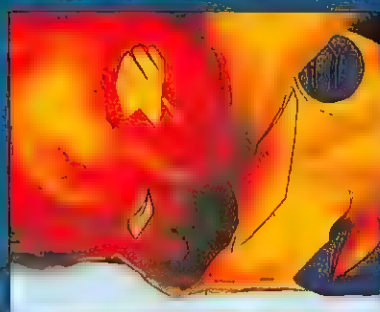
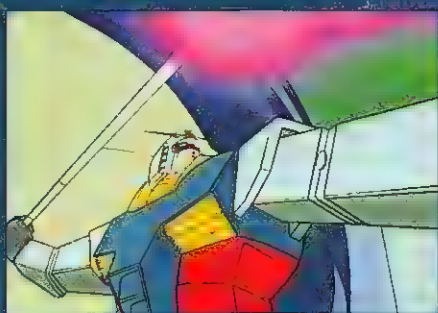
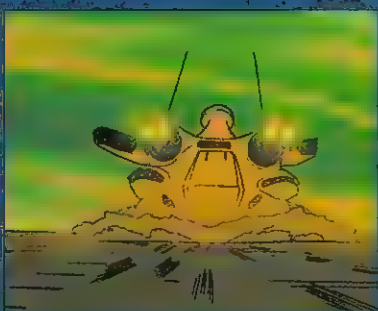
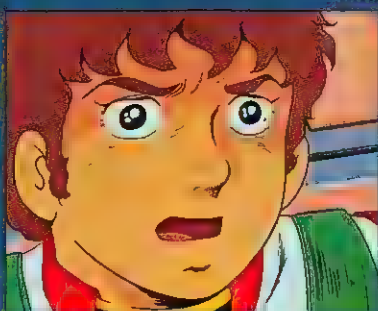


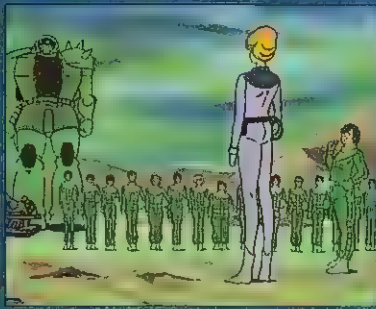
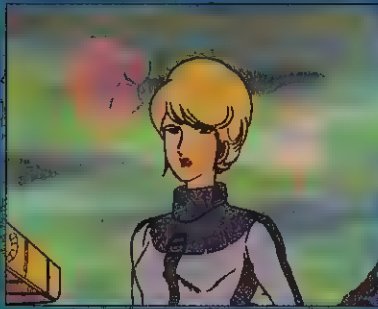
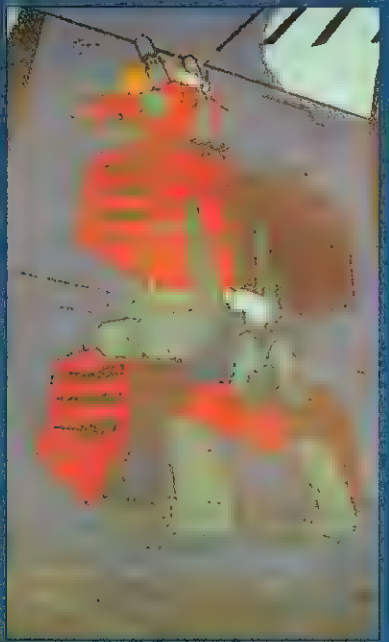
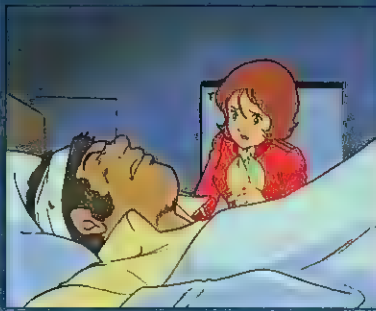
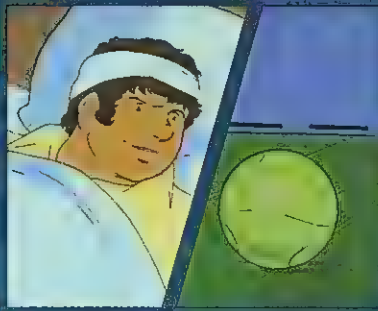
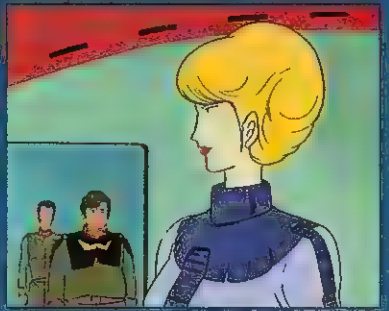
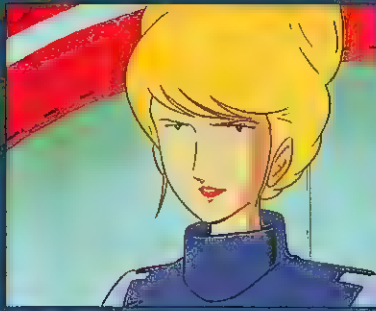
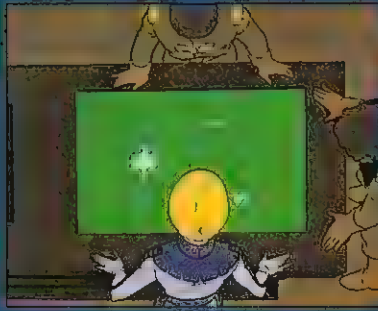
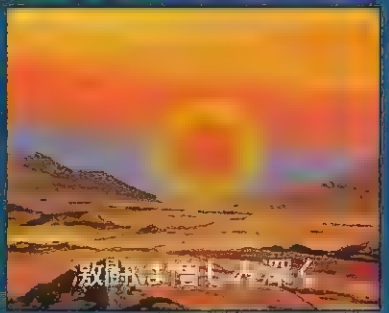
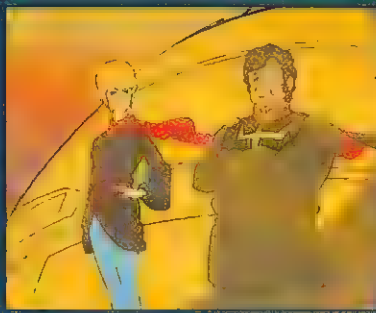
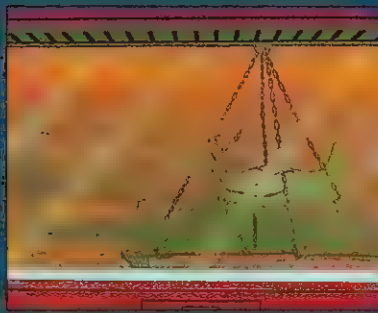
「カラムをせよと代われ
 弟とプリシラの戦をカラムに
 退する」
 プライムの命令で、ラム回は
 ンタムの搭乗を許された。ラム
 と交代したセイラは、敵を求め
 素のプリシラを走る。ドアを開
 て飛び込む。またセイラの姿を
 見て、驚愕するラル。
 「……めや、姫様が
 は間違いない。アルティマ様
 に違いないや。私をお忘れか？
 あなたの父上、ジオン・タイ
 ン様にお任せした、シン・ラ
 ルの息子、ランバ・ラルですぞ」
 「……セイラは記憶の中に、
 牙の自分を抱き上げるラルの姿を
 見つけていた。
 「アルティマを知って、何卒
 銃を向けるが」
 「……るはラルめが、
 縁が火を吹く。素のプリシラの兵
 はカラムのシャペリンで、掃さ
 れた。作戦の失敗を知ったラルは
 部下を引かせて少年達に向き直る。
 「君達は立派に戦ってきた。だ
 が……兵士の運命がどういふものか
 は……見ておくのだな」
 ラルは驚外に身を躍らせ、「自
 していつだ、壮絶な最後だった。
 キヤロップもカラムに破壊さ
 れ、ハモンは脱出カラムにラル
 の死を確認する。ホワイトベ
 ーは死傷者精出。そして、リコ
 も凶弾に傷つき倒れていた。」











第21話 激闘は止むを得ず

「使いふるしたザクが一機と、
マゼリアの砲塔が4門は付
か？」

マクベは明らかに協力的ではな
い。ラッパ、ラルの仇を討つため
に、ハモンは自ら出陣する覚悟を
していたのだ。残った16名の兵士達
もラルの執念を継いでいる。それ
に、あんなに心を寄せてくれた人
のために、よしんば砂漠で散った
としても惜しいはない。ハモンの決
意は固かった。

「マゼリアも、激闘は戦力
の不足に悩んでいた。」

「フライドは再びアムロを独房に
入れる。ラルに撃たれたら、アムロの
身も思わしくなうが、アムロは
重症の身をおしてアムロの措置
という。フライドに意見する。」

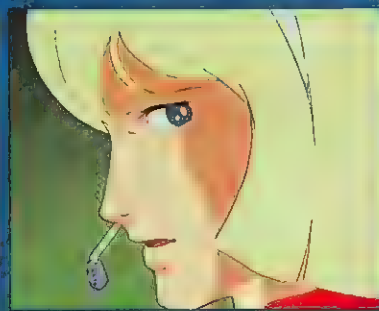
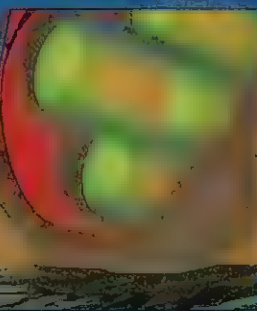
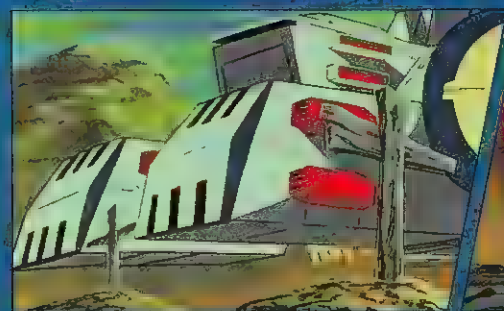
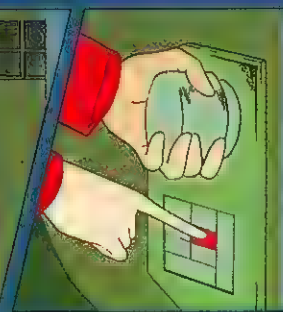
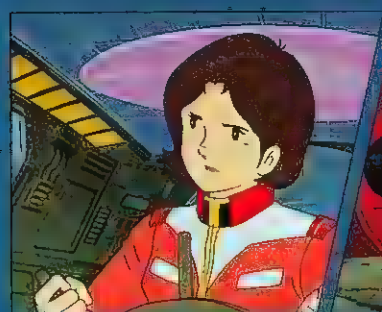
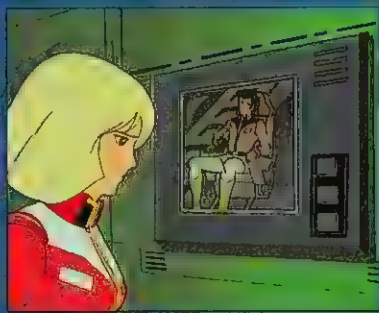
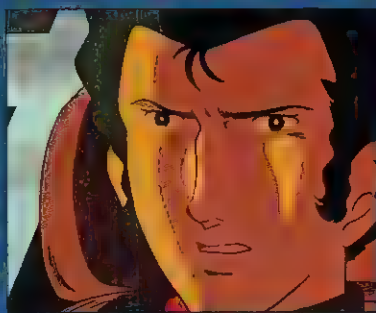
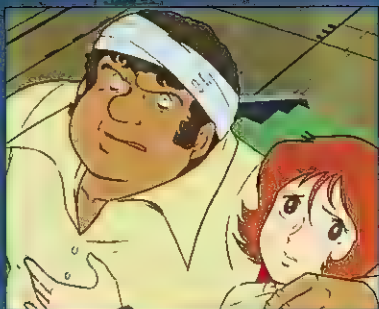
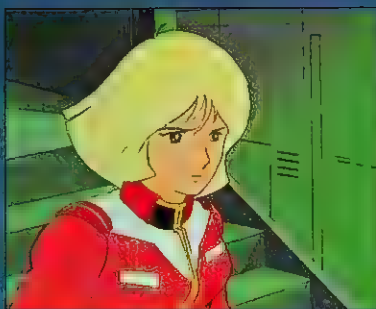
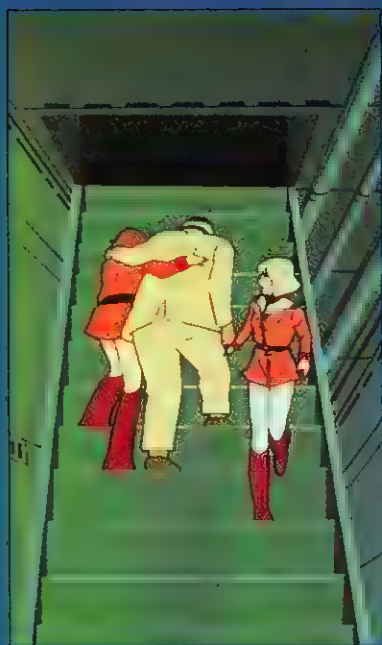
「野生のドラでも檻に入れたら
可ば自分の立場が判つてくる。」

「かたくなな態度のフライドに、ア
ムロとゆうて話してあると、ア
ムロは下がる。アムロは下がる。」

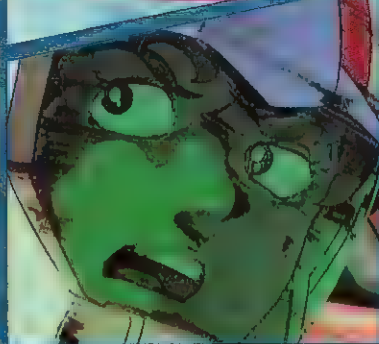
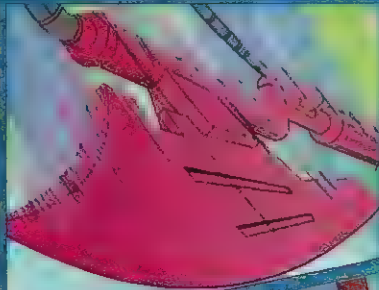
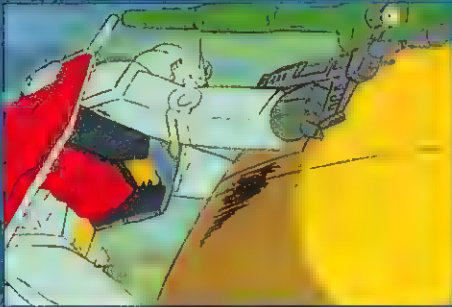
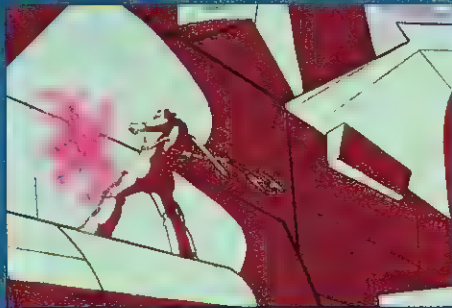
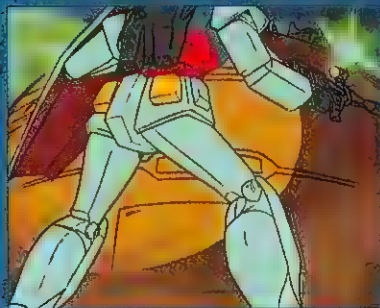
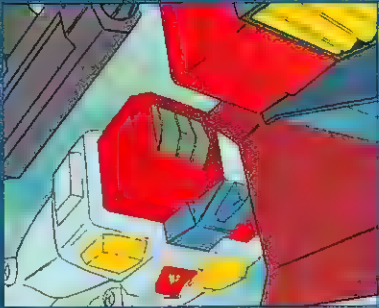
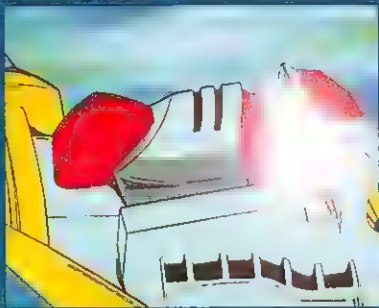
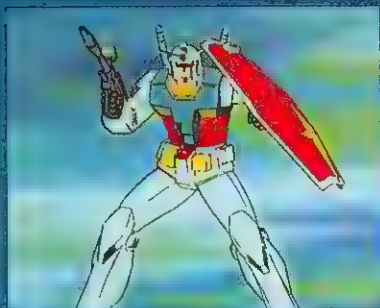
独房の中で、アムロはマチルダ
の夢を見ていた。マチルダが何か
言っているが聞こえない。突然、
ドアを叩く音がした。

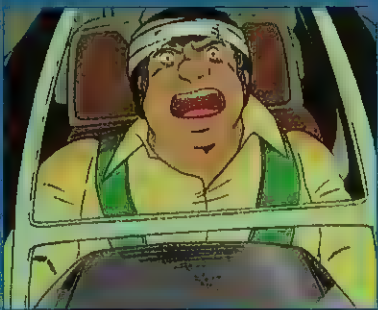
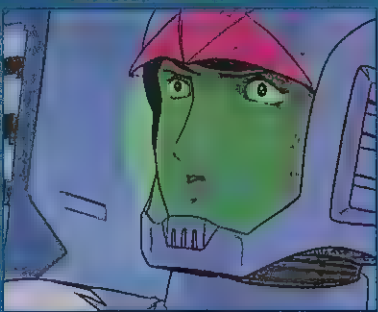
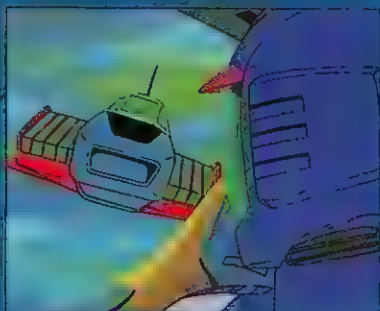
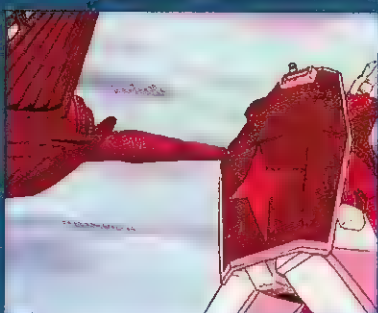
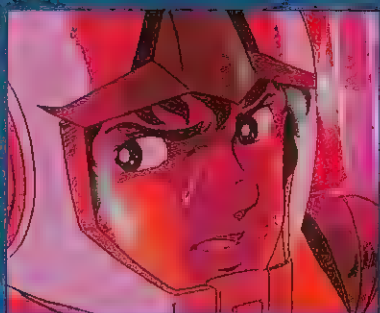
「お、起こしてすまん」

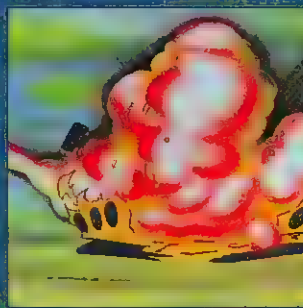
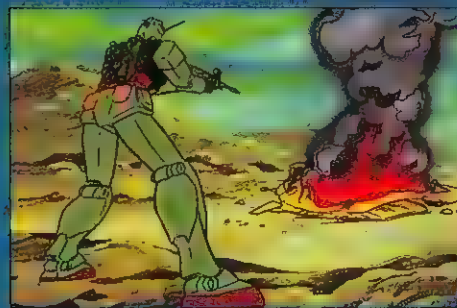
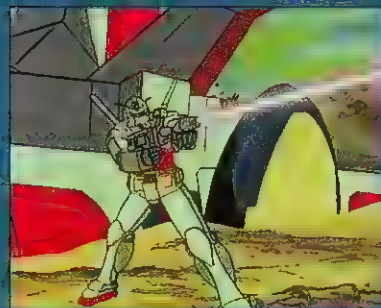
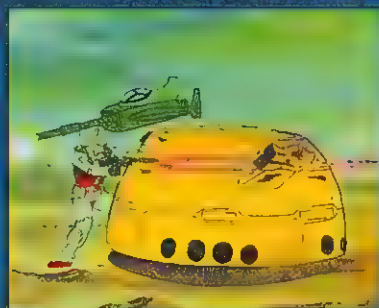
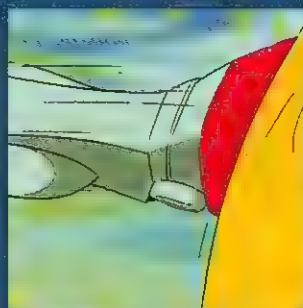
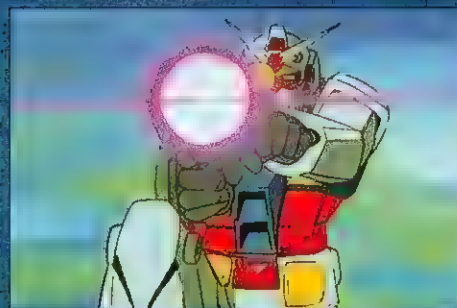
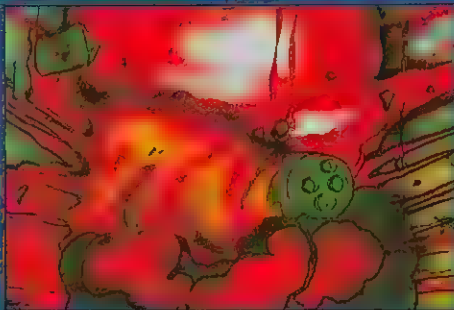
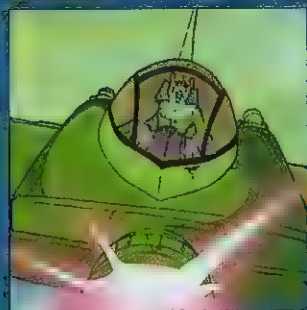
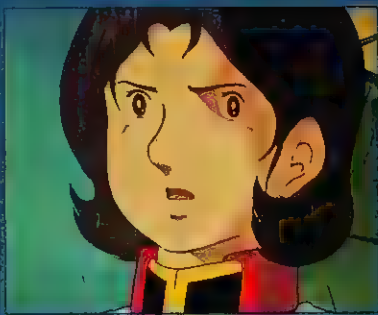
リュウだった。ドアの外にしゃが
み込んでいた。アムロはアムロを
さきで、フライドに意見を述べて
いるが、アムロはアムロだ。

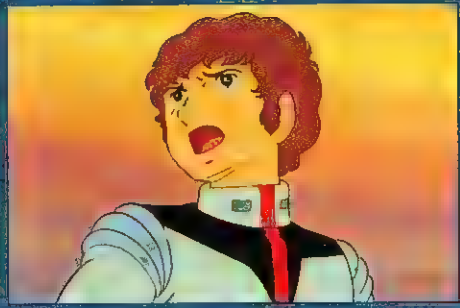
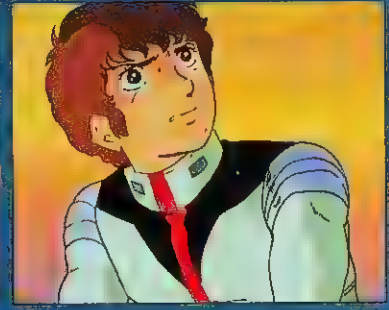
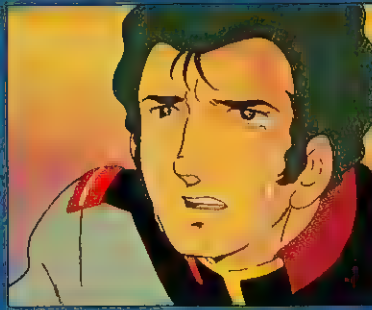
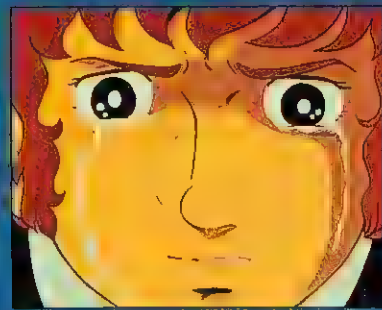
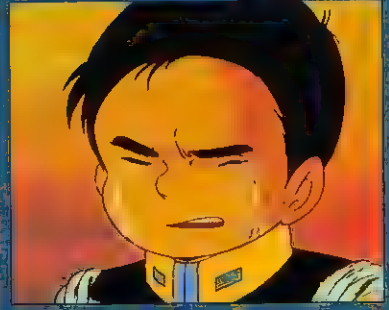
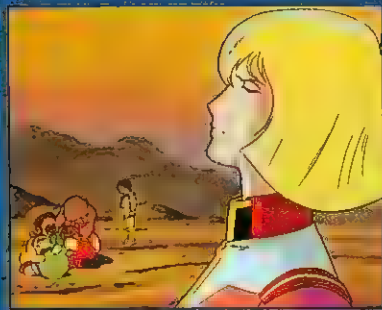
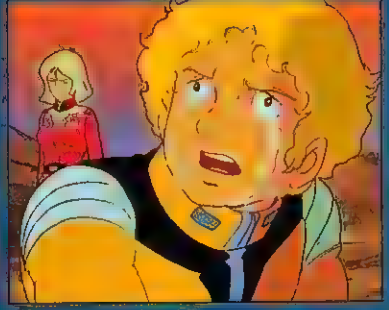
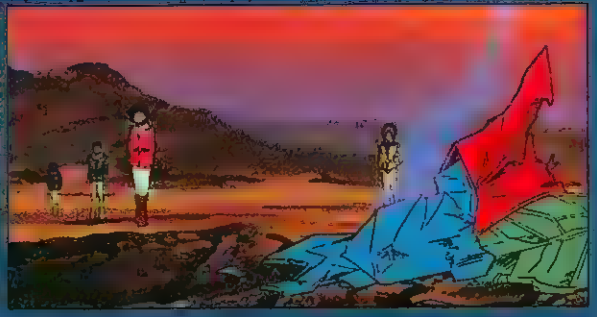
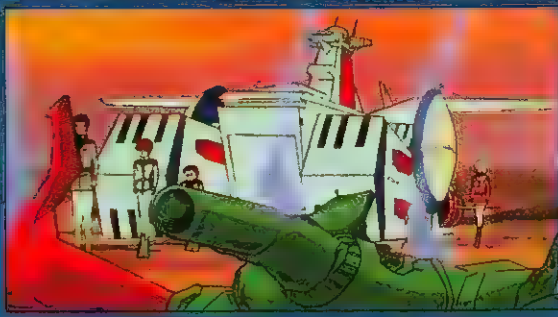


「は折るようではあるが、
「あの折れ棒、邪魔するよう
「と力めましたが、あな、守
「つて下さいましね」
「赤いデボースの後ろの黒い上
「マゼラにマゼラの砲が光る様
「絶好だ！ 木馬奴！」
「最後のマゼラに集まるのは副官の
「天中尉だ。砲が火を吹き、直撃が
「ホワイトハースを襲った。
「て、効かすしまった、後ろカ
「らカ！」
「歩哨に立っていたカイのガンキ
「ヤンが心配する。カヤヤカヤ
「防衛に回った。カヤカヤカヤ、機
「撃するのはシヨブ、シヨブだ
「シヨブ、シヨブ、もつとスリ
「ドを上げる暇もせんか。
「「選手よくないんね、この間の
「直撃さうたのが、まだ直撃さ
「てないんね。」
「シヨブが折れて、カヤカヤはつ
「た定回不能になった。たて一機で
「必殺するガフキヤン、彼の
「サムソンが集中砲火を浴びせる。
「シヨブは、セイラにサムソンを細
「房から出すように命じた。自分が
「責任をとるから」と。
「シヨブが折れてくれたあよ
「シヨブの分まで頑張るからね」
「走り出すサム、しかし、ガン
「サムは修理中、ゴッゴッゴッ
「を分解していた。「少しでも
「の足を止めるため、サムは口
「グワイ、グワイ、グワイ、





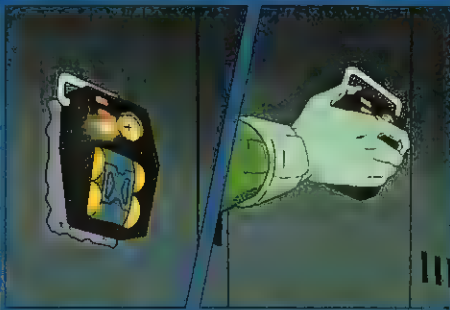
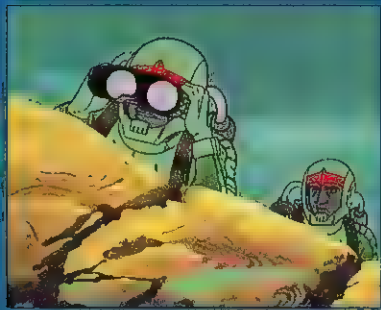
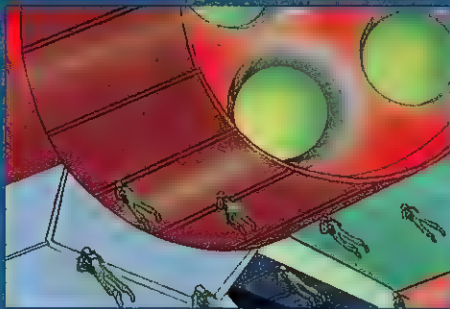
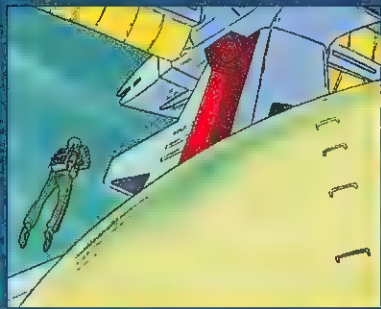
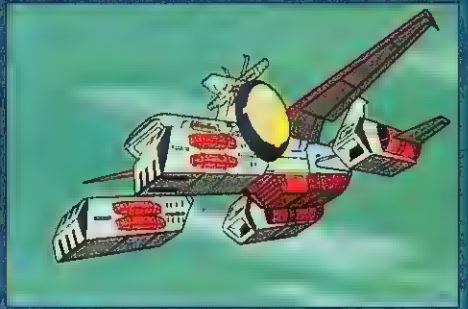
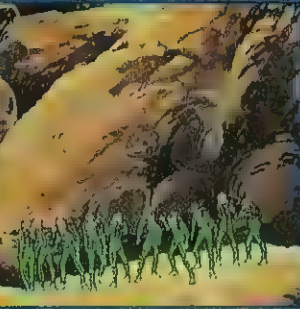
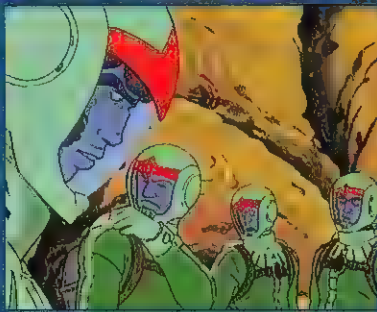
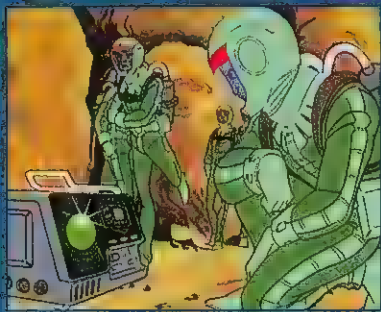




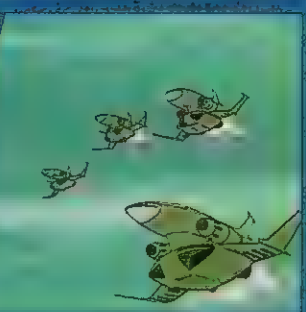
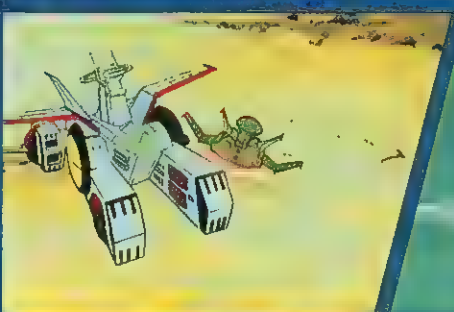
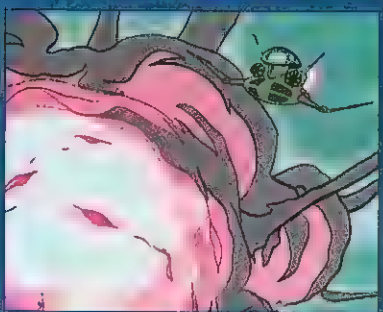
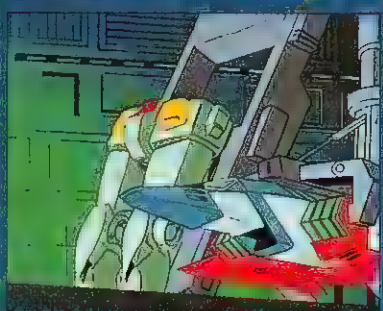
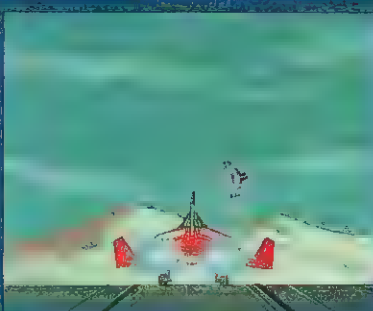
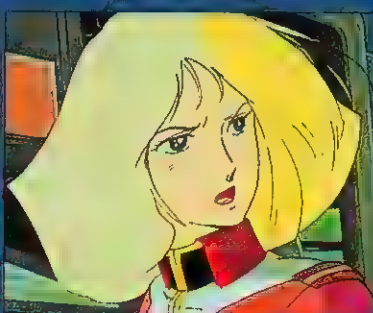
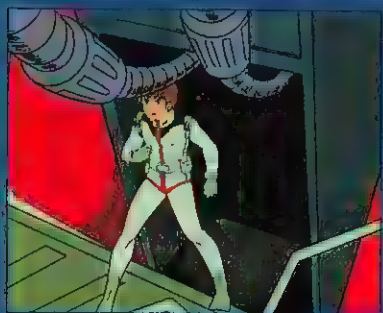
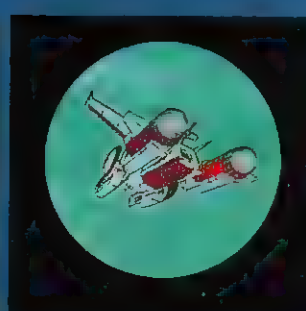
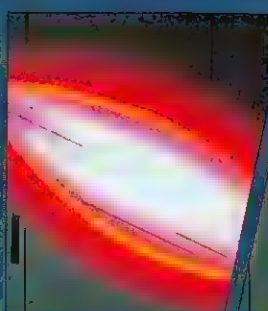
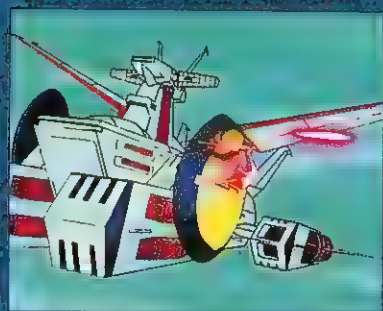
包圍網球



「主として装飾を博覧強識する金庫のかけらでも残っていないではないか。それならば、さういふ型を模倣する能の装飾を着用した特務隊は、ロンドン・エジプトで扱つては、大に



国の中で「ミライ」の姿が回った。
 二海、「ミライ」の使いが
 失敗したことに対してミライ
 は、作戦の変更をしようとする。
 「ガンキャノン、ガンタソフの
 ミライを射出します。メカニカル
 マシンを連結して」
 「ミライ、戦闘中にガンバレル
 も使わずに、このまま空中換装を
 させるつもりなのかい」
 「いけない、ミライはガンキャ
 ノンで発進させたのが間違っている
 すぐに正しい方向に」
 そう、アムロなら出来るかも知
 れない。「ミライ」の使いが
 ミライの空中戦の中で、命令を待たず
 仰天するアムロ。
 「ええ？戦闘中に空中換装？ど
 うやって出来るというんですか」
 「悪いわね、ガンダムパーツは
 射出します。ハヤトはホワイトベ
 ーに返ってガンキャノンへ」
 ミライの指示は、ミライに比べ
 ると的確だ。強引に射出されるガ
 ンダムパーツ。ミライのミライ
 の雨の中で空中換装をかけるように
 成功させたアムロは、メカとミ
 ライを撃墜させていった。ガンダム
 を撃墜させたアムロは、敵が地上
 に出現を察していたことに気づく。
 ホワイトベアは、敵戦力の地
 表的主眼方向を見出し、そこに
 脱出路を求める。しかし、それは
 ミライのワナであった。
 ミライ、何のためにミライ

[illegible]

三〇五〇及良藥

[illegible]

要するに、

「人は器なり」といふ

「日本の経済がまだ動いてる」

70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 5

FILED

卷之五

金卷D 戰海集

使用不能

五、**廣告費**

この三冊を以て大英版に

國家社會史の発展と展望

いんたーネット

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

前編 大工の職人

設置する用紙の紙の寸法を指定する

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

火益吸之而不可去者

人力拉子砲は万々

重慶市公共圖書館

来るトコで軍隊の眠は、

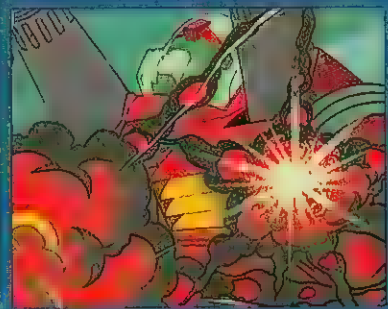
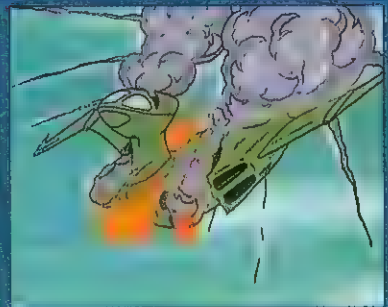
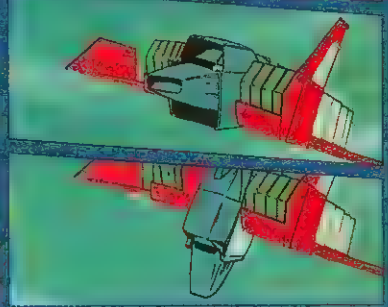
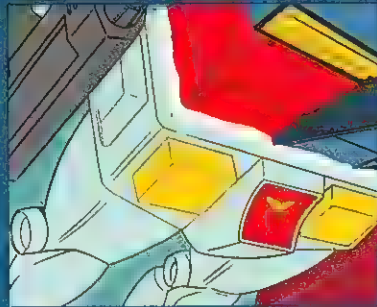
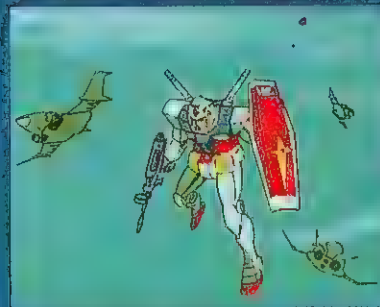
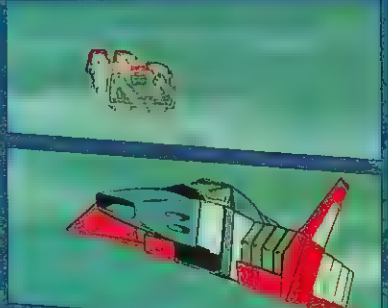
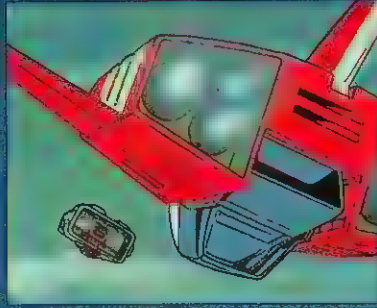
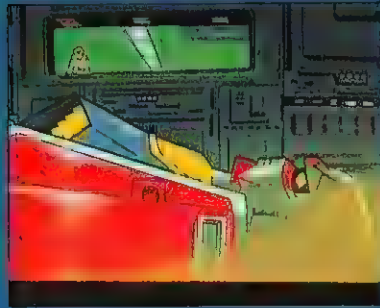
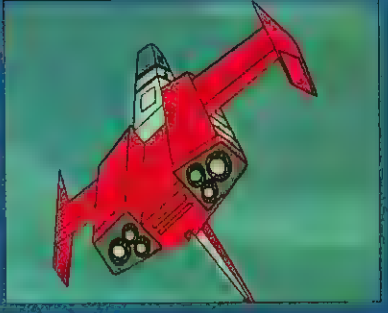
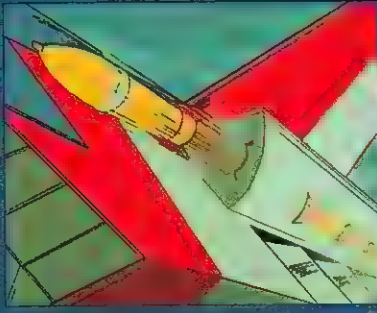
この山を「大嶺」といふので、

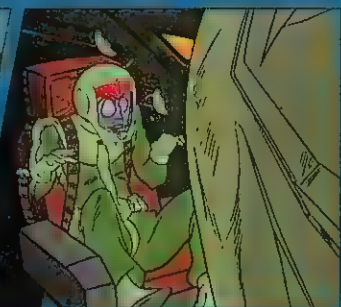
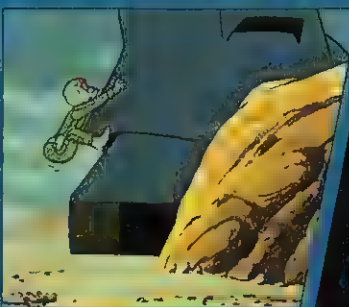
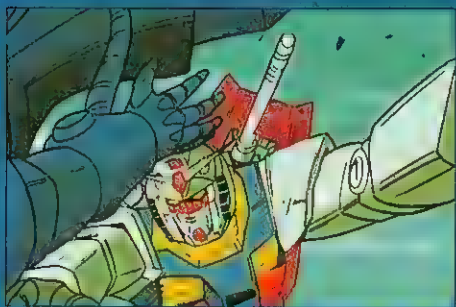
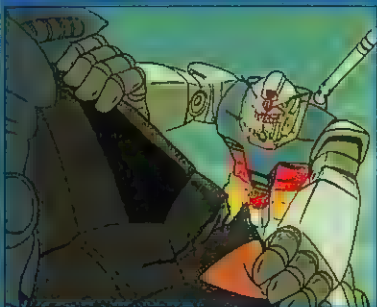
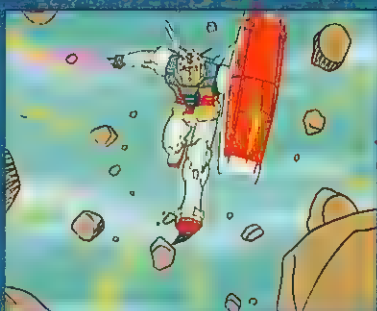
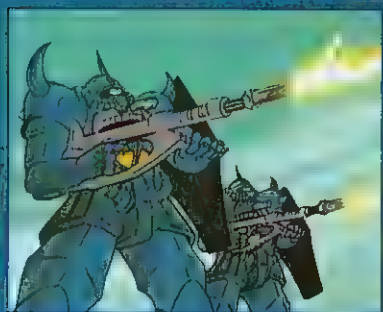
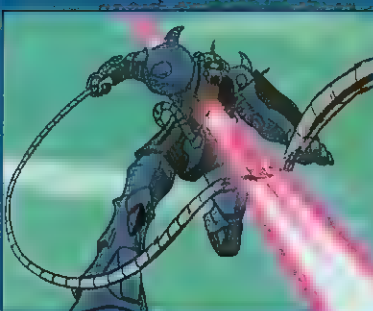
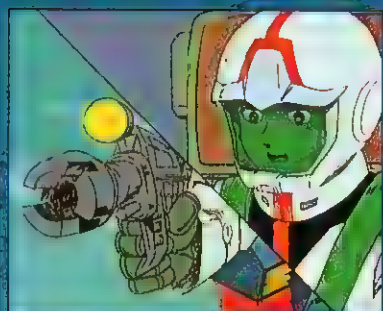
516

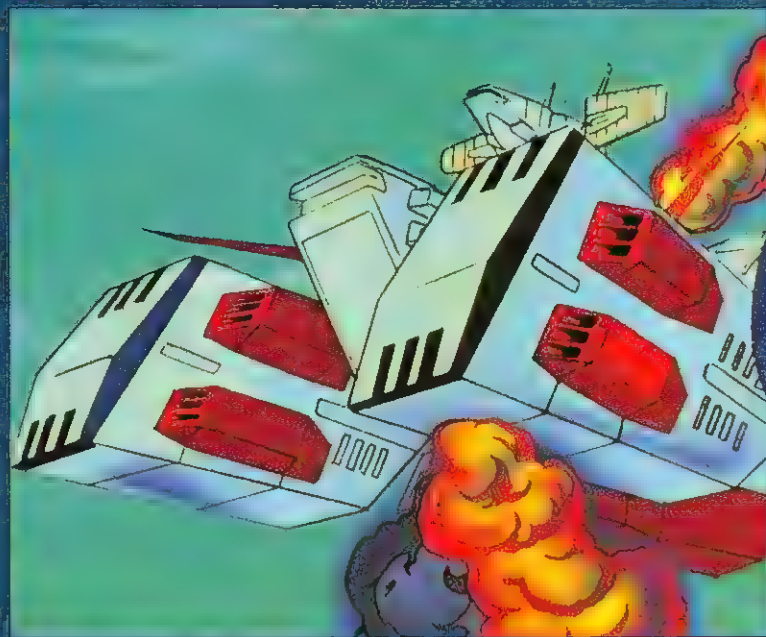
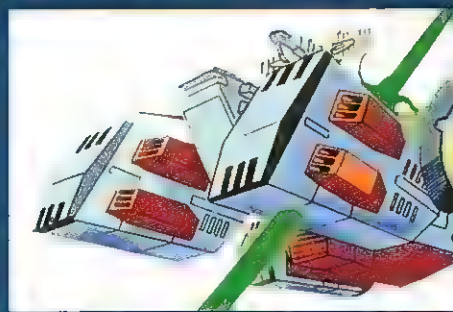
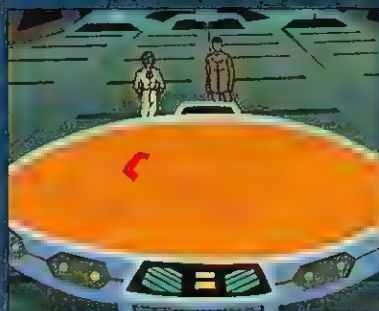
中國圖書公司

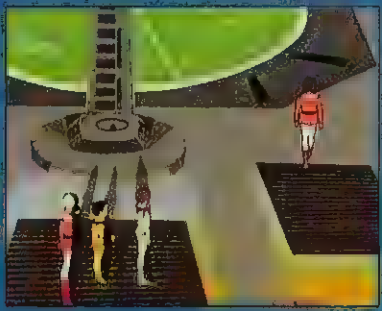
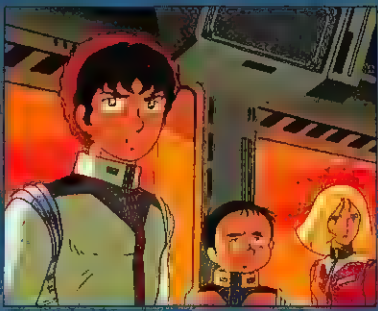
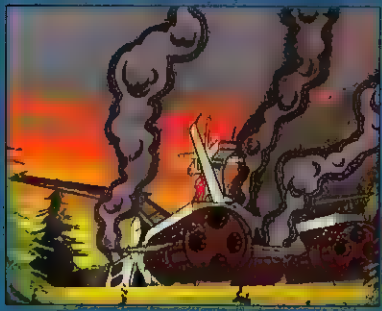
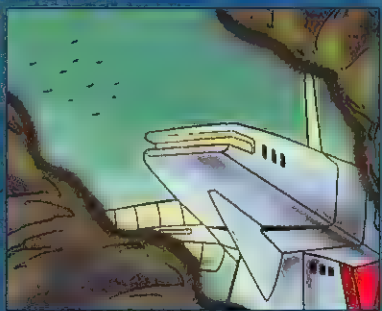
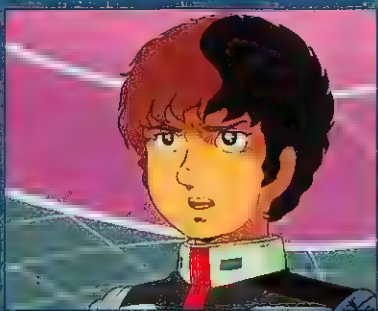
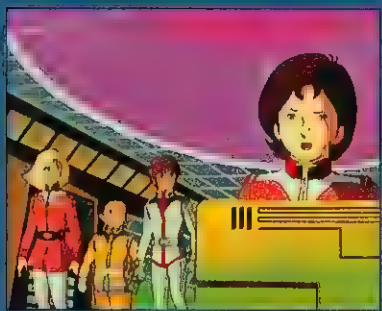
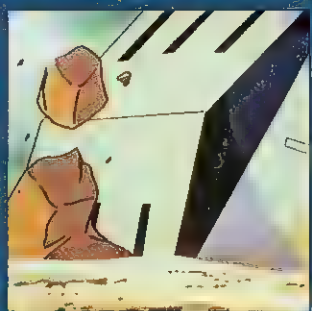
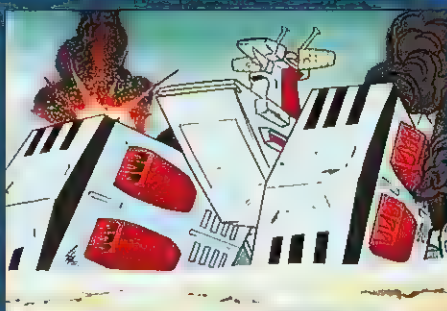
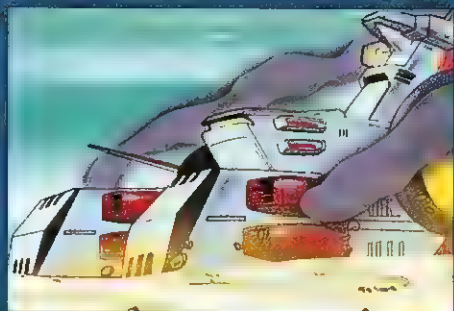
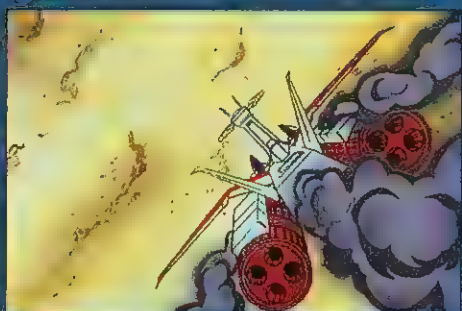
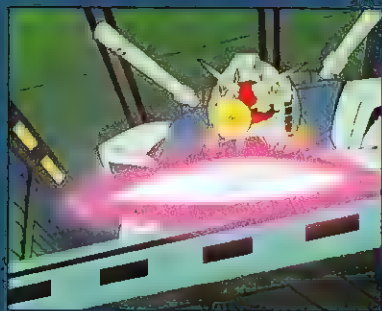
第十一卷 前編 第一章 序論

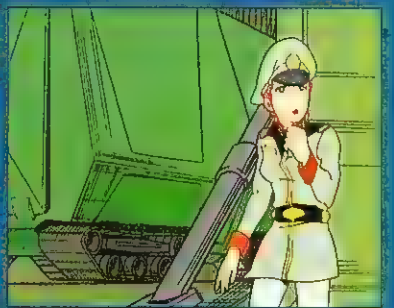
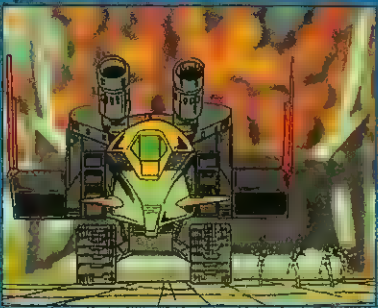
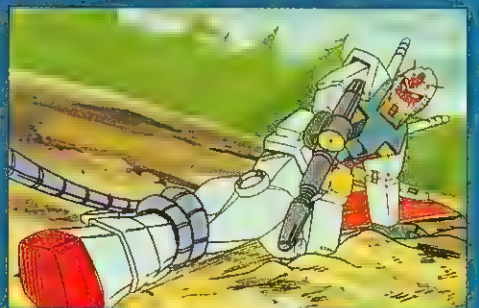
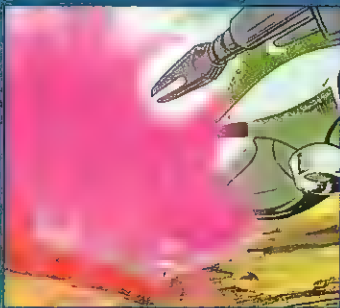
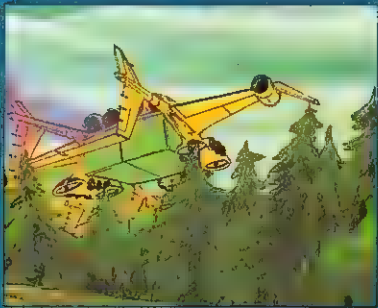
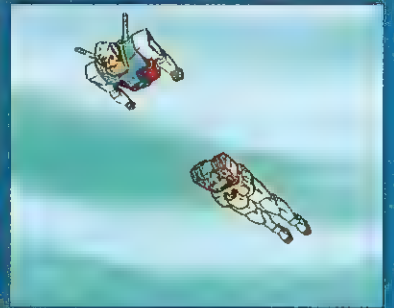
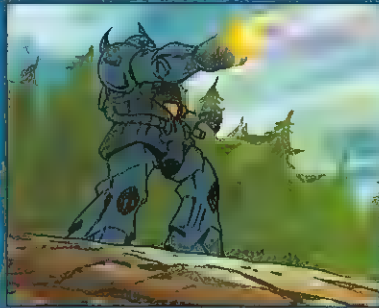
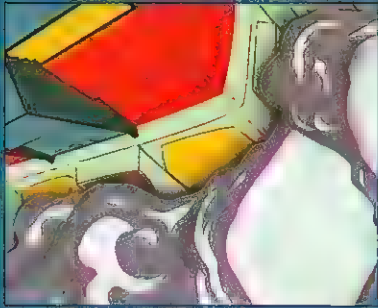
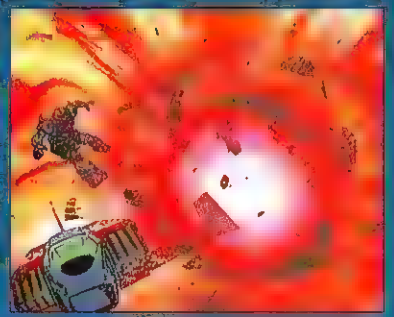
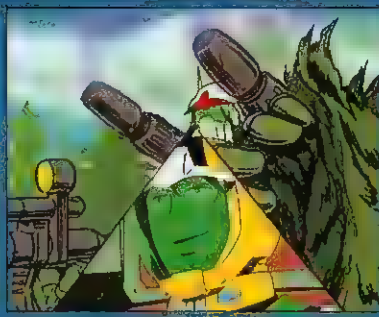
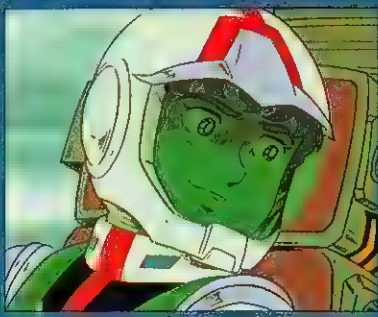
圖書集成

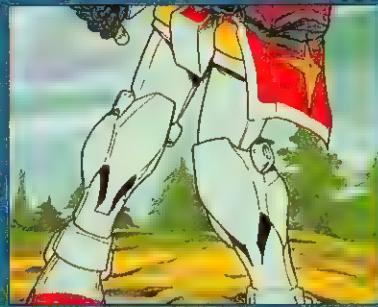
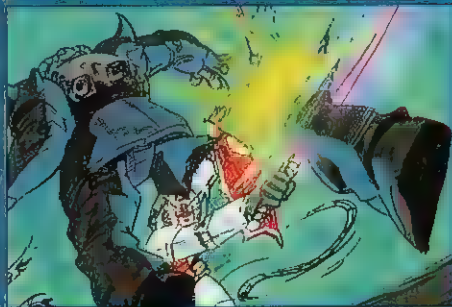
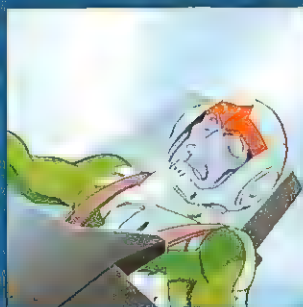
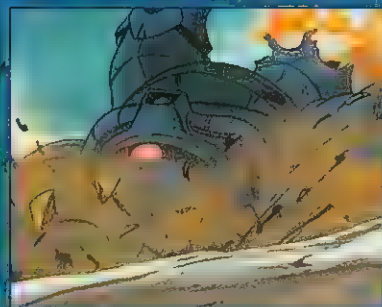
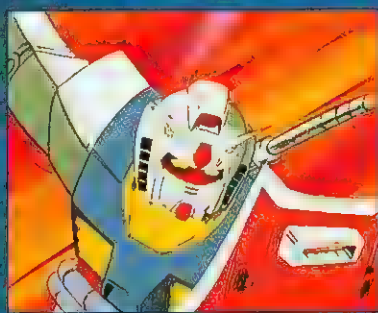
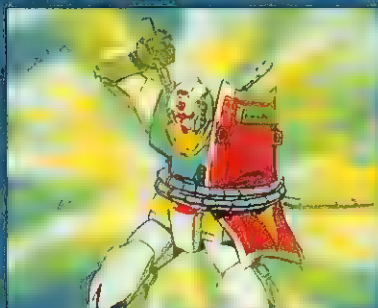


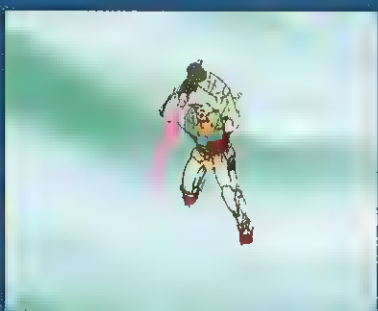
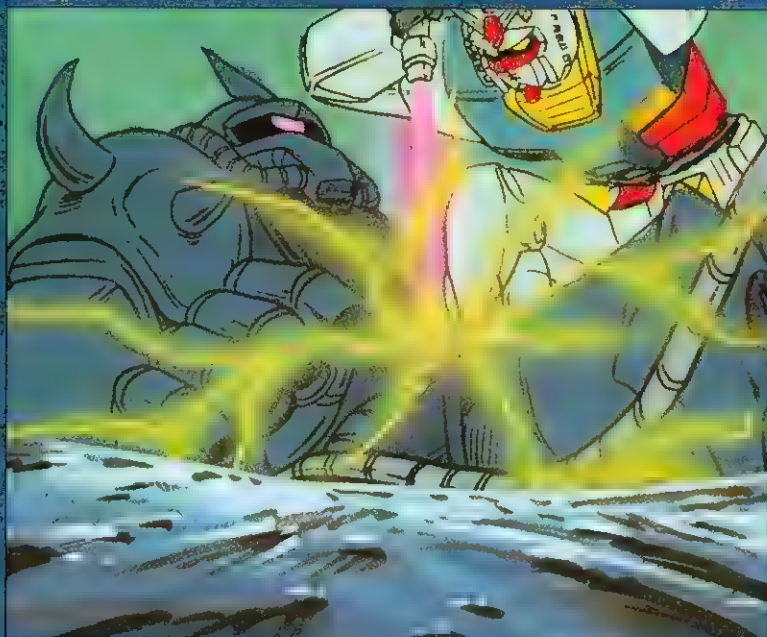
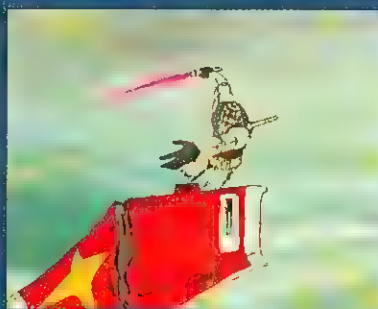
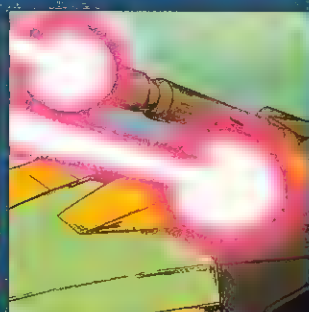
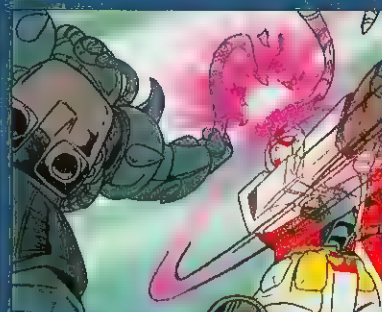
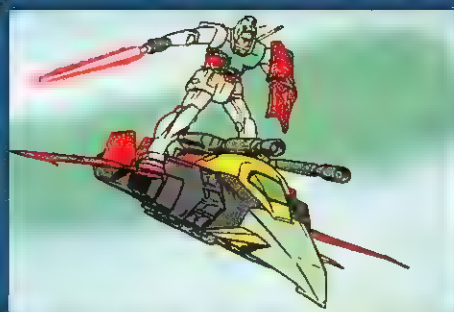
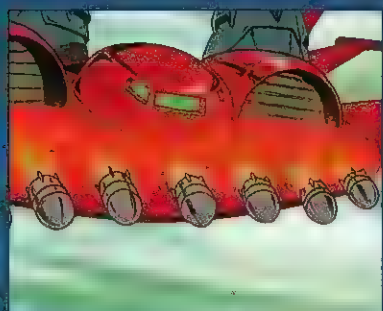


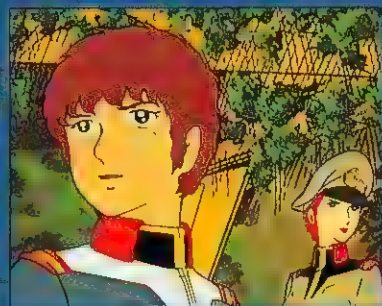
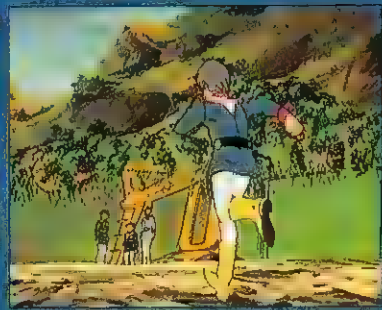
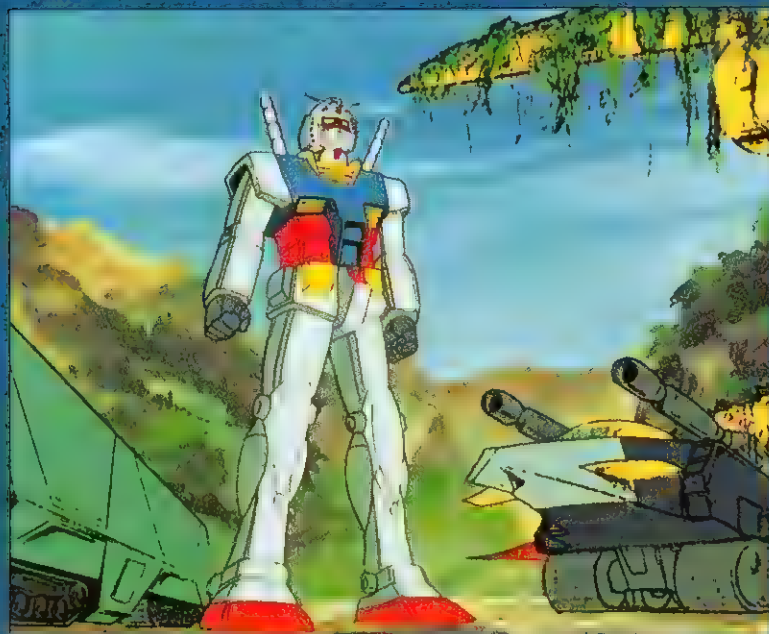
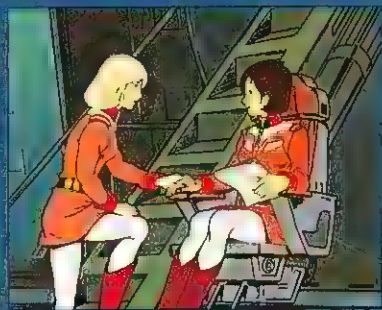
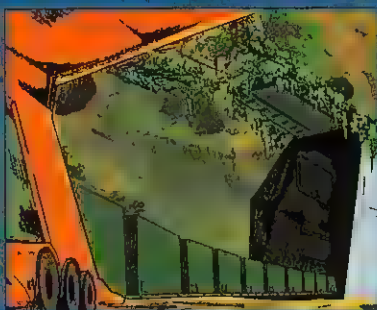
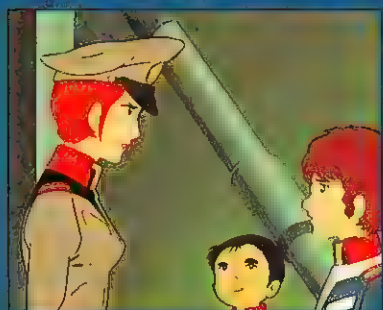
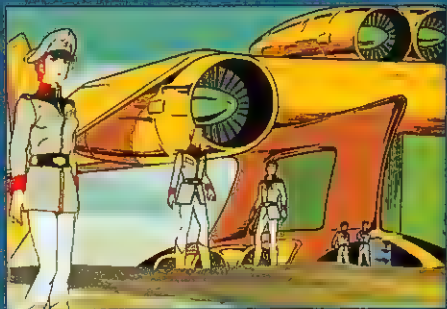
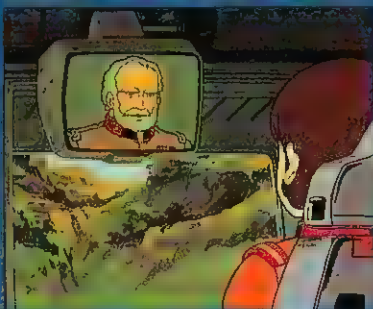
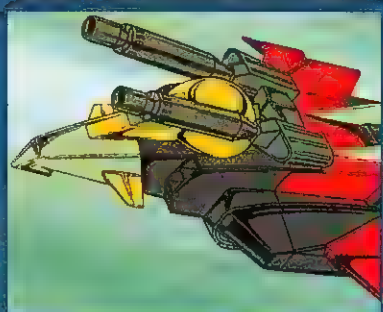


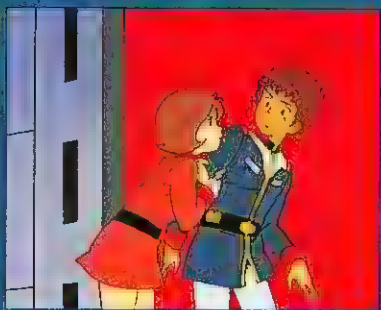
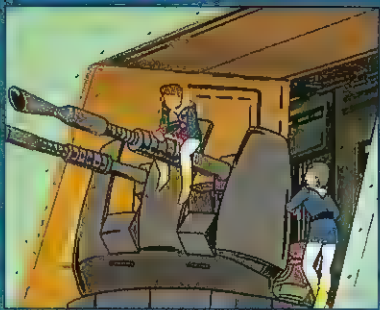
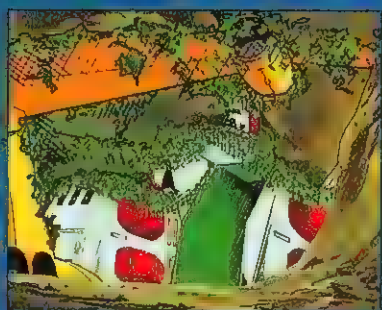
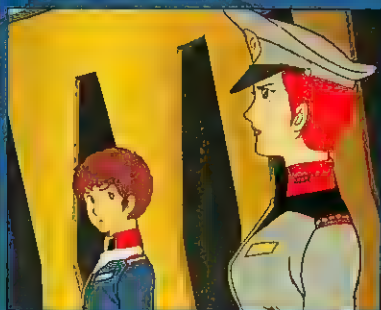
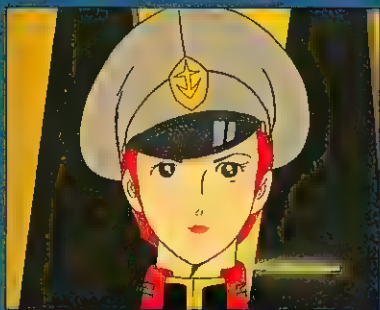
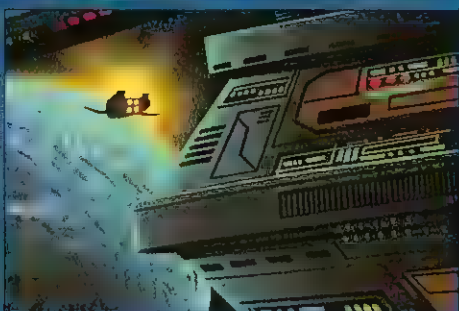
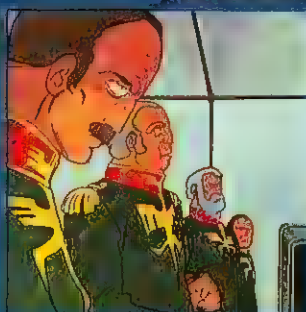












第24話 迫撃／

陳子昂

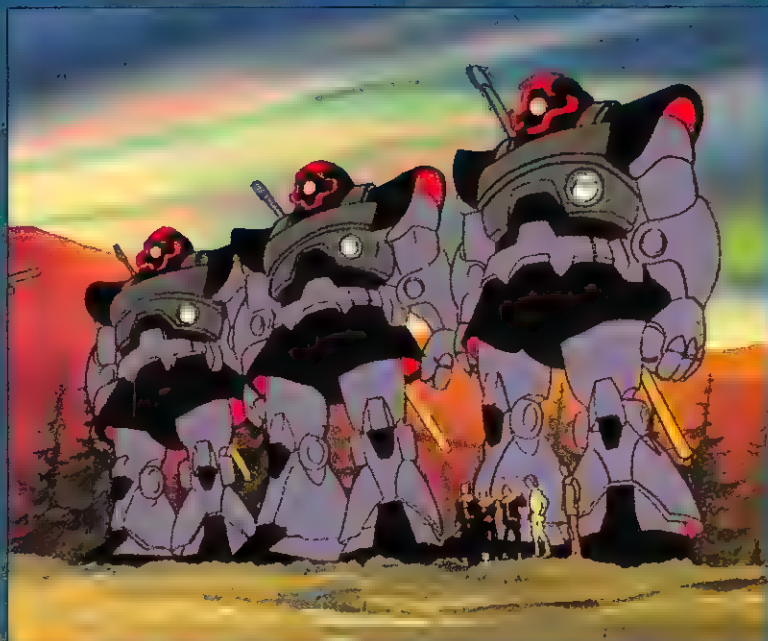
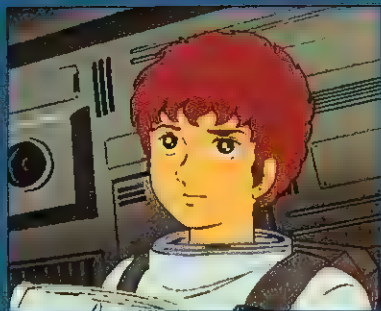
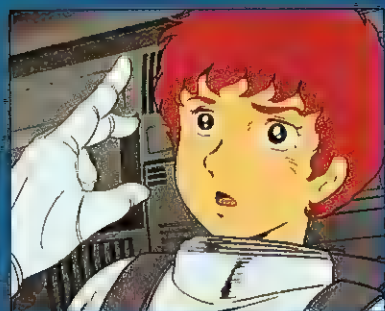
オーストリアは奥に居たが、
しかし、目を占領するギョッリアが
地球上の戦闘に自ら出撃する訳には
いかなかった。各地の戦いから安
定したところから、今、彼らにま
ゐるのは「無敵三勇士」を恐れる所
の巨鷹の戰士達を、又、クハへのも
をへ送るだけだ。ある人は
此の戦役で、バルビンを捕
囚したこともある歴戦の勇者だ。
実用段階に入つた新鋭戦艦ザン
バルは、三勇士を戦場へ回
つて来るべく、バルビンの船よ
り進しよるをしてゐた。

「オ、ルカを助けて。オ、ルカを助けて。」とスの空気を久びさに花やいでいた。ミチルタを身重に感じられる時向は、オ、ルカをきつめな世に、いかに加減したか。

昭和しかゴビ山無敵な炮台を、カウの爆撃隊がたて替わった。生重に感じて、オ、ルカのミチルタを助けるアムロ。

放射能洗浄室で、三人きりになつた。二人が黙つた。
「さう、相違部隊に入つてゐるすか。」

「そうね、戦争という破壊の中
でたまたま、物を創つてゆくこ
とができるのは、おかしなね」



「では、オカを信頼します。マニルタの投げキッスに、ラムの肩はあたるぞ。」

スコープの中を、ドムの影が走る。桁違いの機動性だ。ガンタンクがスキヤクの動きも、ドムの高さに振り切られて一発も当たらないではないか。

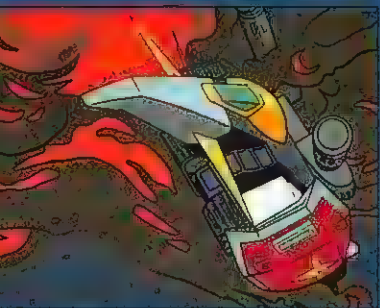
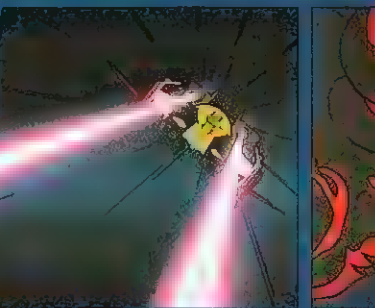
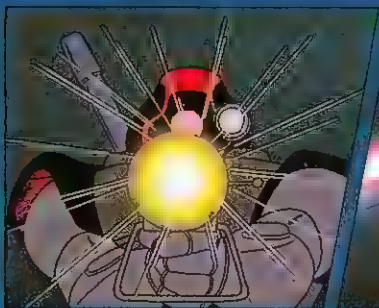
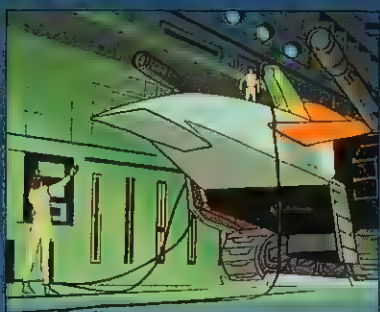
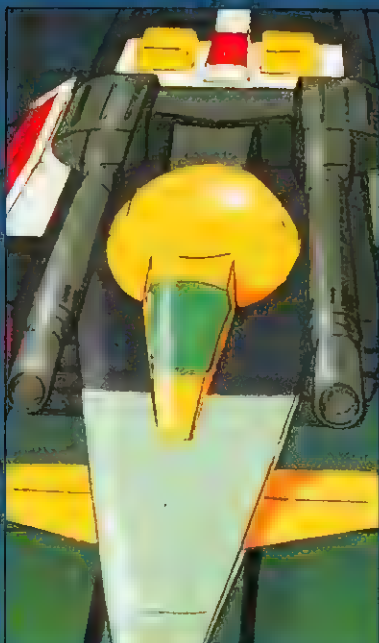
「ミリアー」
ドムのシャイランド・スーカの機体が、ミリアーの頭部をかすめる。Gアーマーが飛び立つた。セイラムも懸命に操縦桿を握る。ビーム砲が火を放つ。ドムの至近距離に雷弾した。能るカイア。

「あるな、ドムの機体の知れない戦闘機め！」

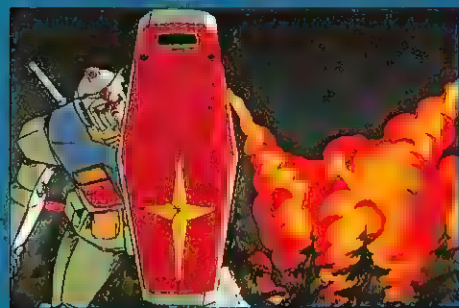
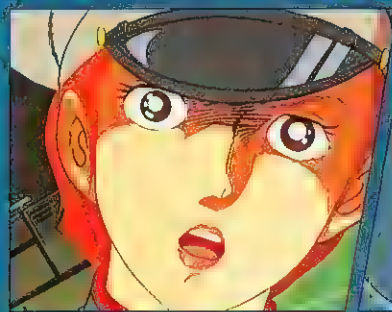
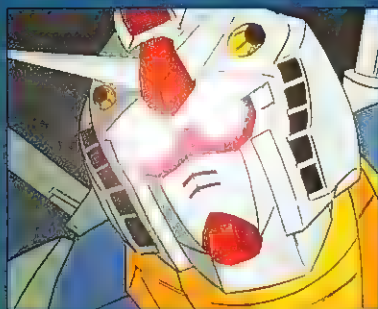
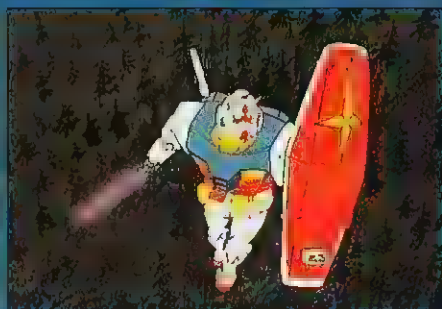
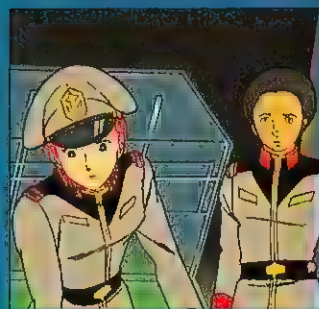
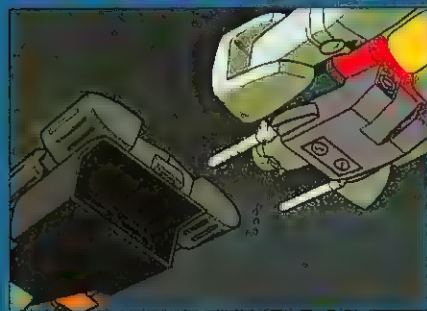
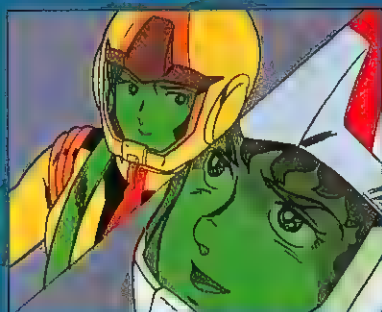
ホワイドベールは、ホワイドベールした。ミリアーの出力が上がる。飛行不能の状態が続いていた。マニルタ隊の技術隊員達は、原因の発明に全力をあげていた。

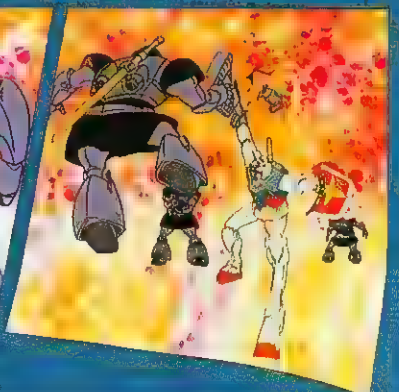
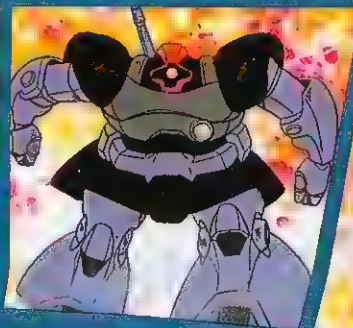
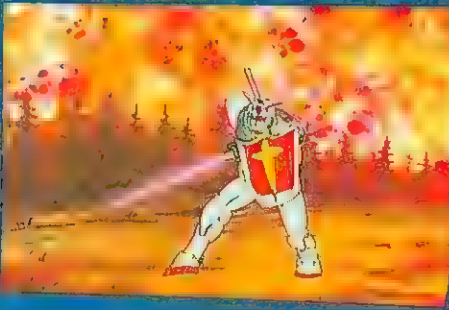
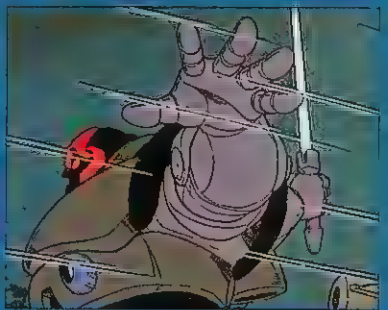
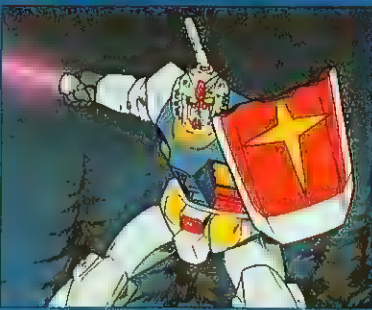
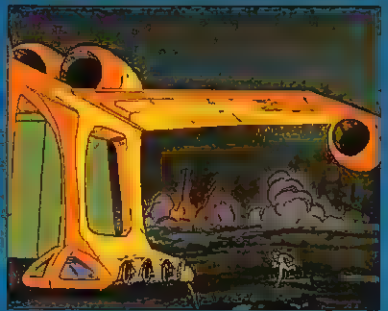
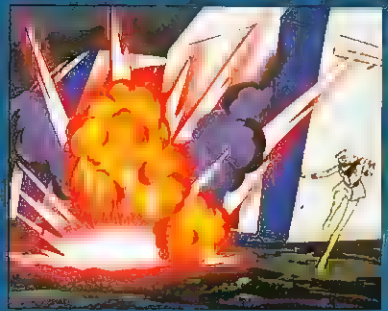
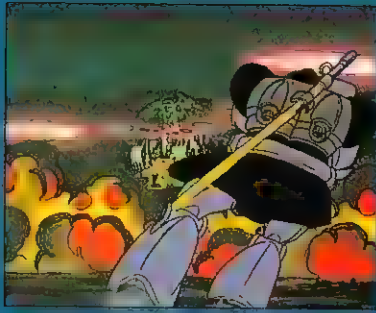
「ミリアーも、ミリアーで出撃する決意を固めた。ふと、ミリアーの心に不吉な予感がかすめた。マニルタは小首をかしげ、ミリアーの心配のまなこを、あなただけ。」

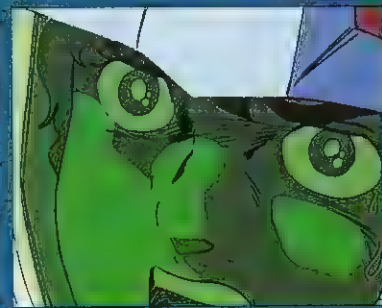
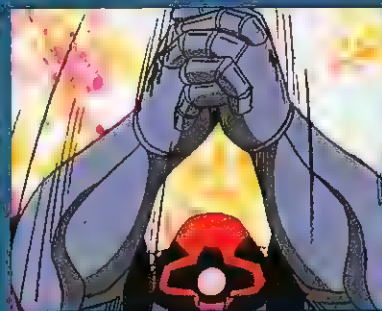
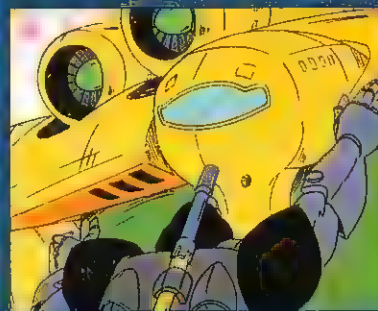
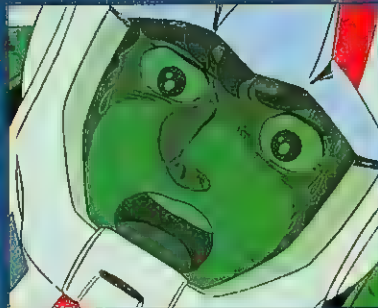
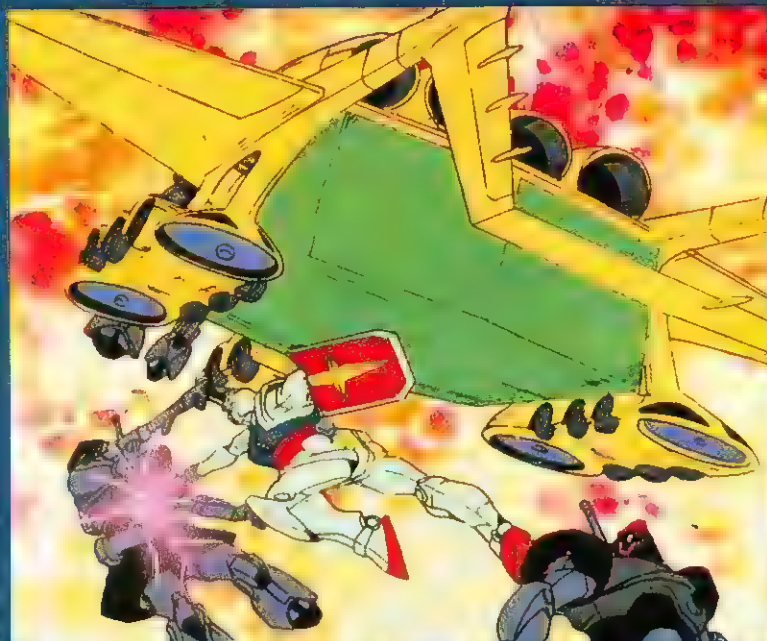
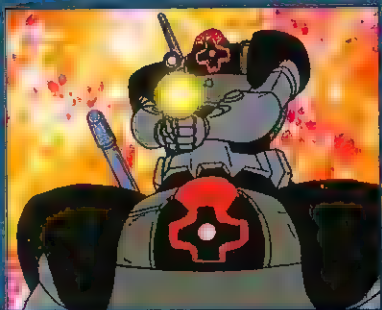
ミリアーは、スコープの中を、ドムの影が走る。桁違いの機動性だ。ガンタンクがスキヤクの動きも、ドムの高さに振り切られて一発も当たらないではないか。

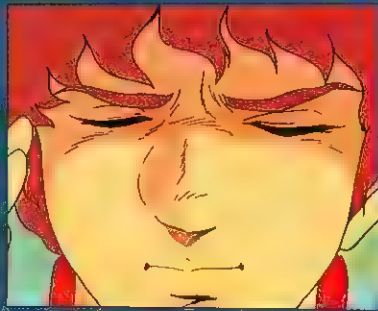
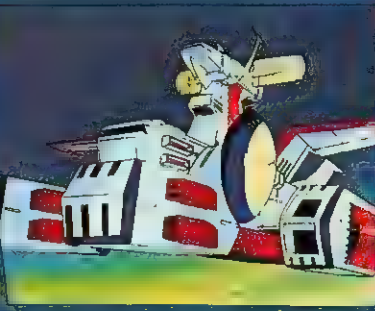
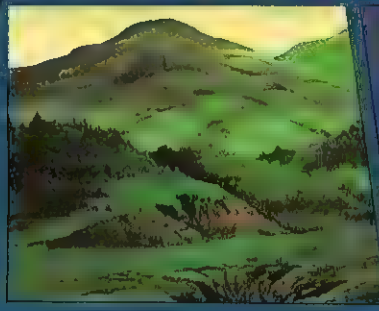
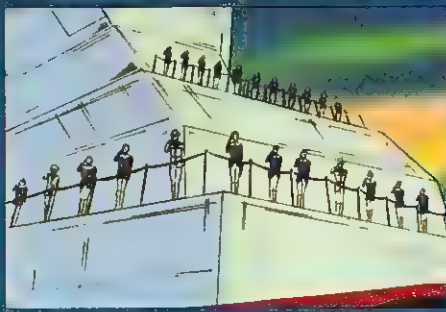
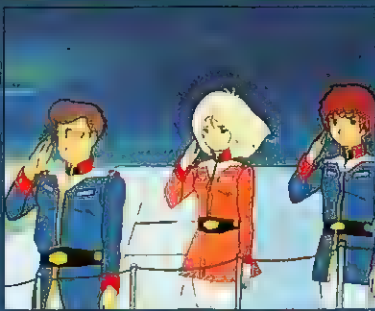
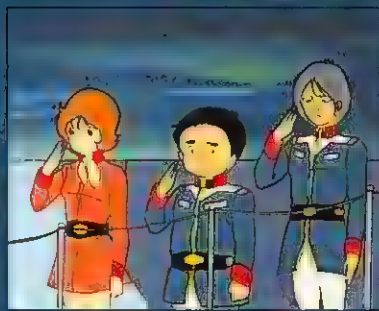
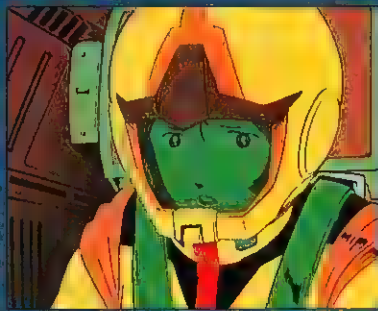
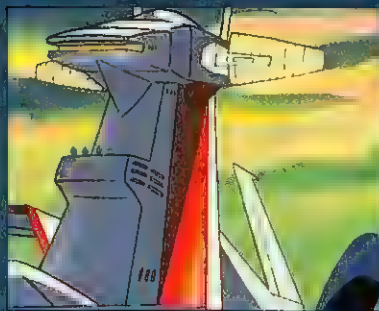
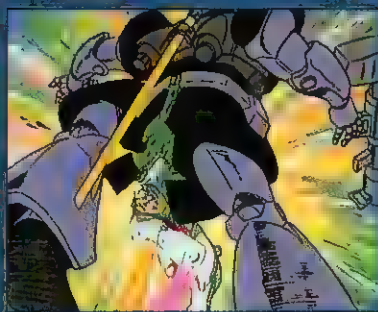
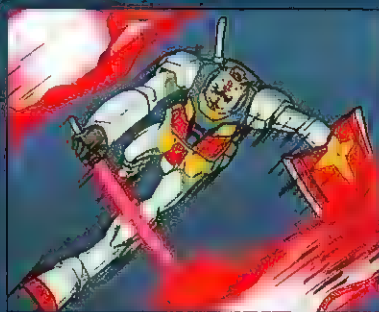


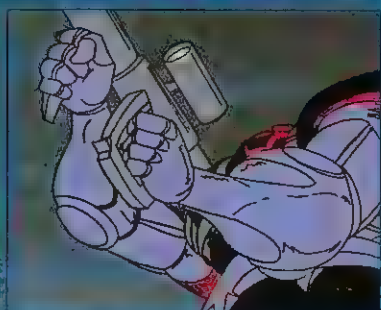
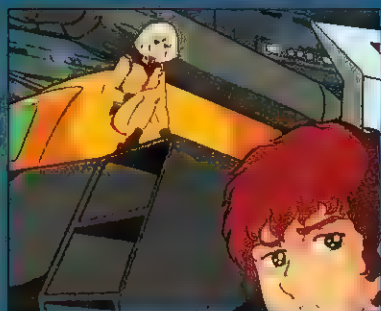
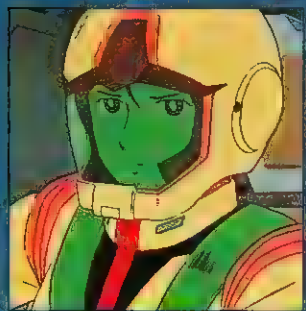
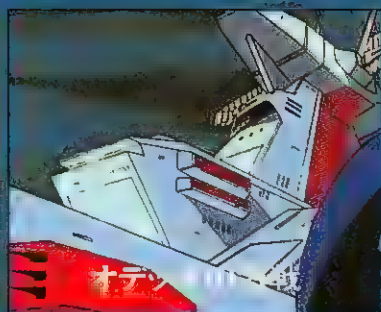
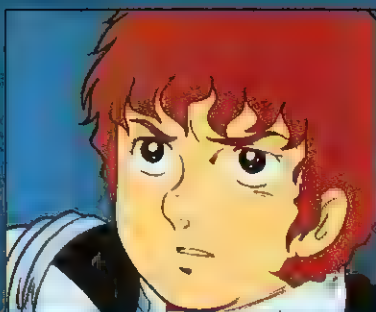
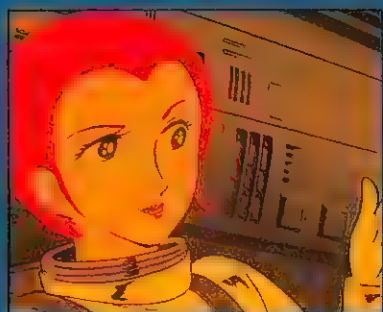
「あのパイロットめ、厄だきじ
れなれど、オルテカにアタリ
マビルスに、シエツトス
「アタリ」をかけるぞ」
「機体のトムは、又ゲートのよう
な足さばきで、一列縦隊を組むと
カシム目掛けて突進した。殆ど
一機ごしか見えないのだ。バス
ーカとビード刺による恐ろしい時
間差攻撃を、からくもかわしたも
のの、機体を立て直す間もなく第
二波がカシムを襲ってくる。
その時、機銃掃射を加えながら
機体のミディアムが割れ込んできた。
バスーカをすり抜け、カイアの
トムを踏む台に突っ込むカシムの
ビームサーベルが、マツシユの
トムを貫いた。ミディアムは、攻撃を
かばるオルテカのトムを押し戻す
怒り狂ったオルテカは、ミディア
ムのコフビッドを叩き潰した。
炎上するミディアム。その機に突っ
込んだのは――
「ミディアムは、赤い赤い
トスは、ジオンのへ果て三連星を
退けて戦線に復帰したよ」
満足気な顔のレビル將軍。しか
し、その代償としてホワイトベ
ースが失ったのは、幾度となく自分
たちの生命線となつてくれた、美
しいマツシユの命だったのだ。
目を閉じたカシムの心は、マツ
シユへの想いが潮のように溢れて
ゆく。
「オアサ・サ」の機が作る











第25話 オデッサの激戦

マクベの守備する鉱物探採基地に対して、連邦軍の総攻撃が開始されようとしていた。

ホワイテベースも、敵の後方に接近しつつあった。ついに本格的な戦争に参加するのだ。緊張の中で、アム回はマシルの追憶にふたふたのたふた。胸を放ちするアム回はマシルを呼びかける。

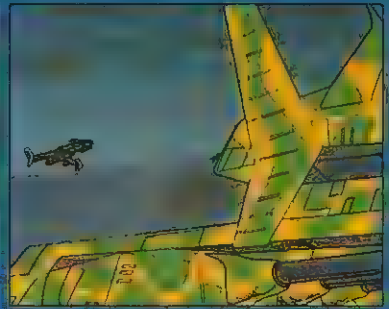
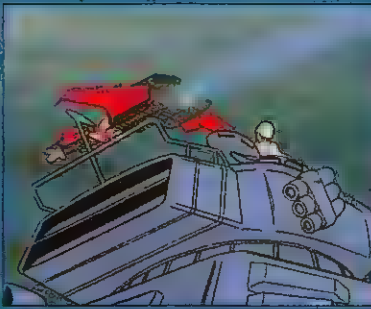
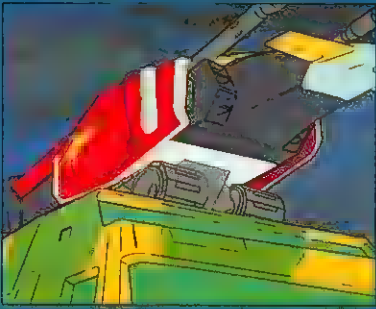
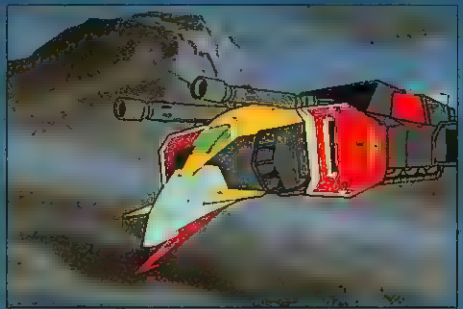
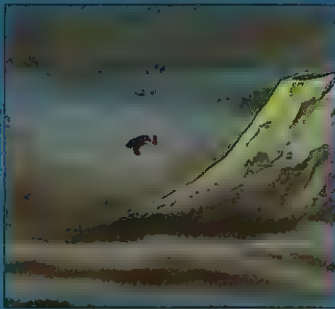
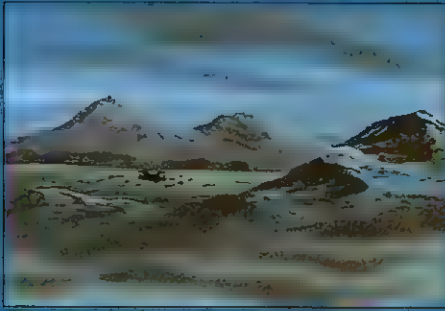
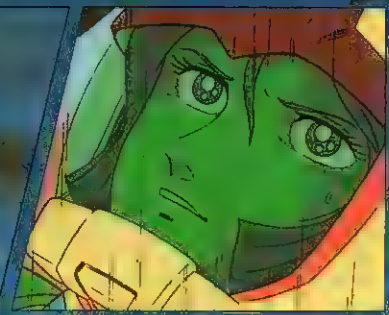
「ホワイテベースの進路の偵察、それと、これに備えるためだね」

「アム回を気使っていた、タスラ艦隊は上空を、ドゥッ」

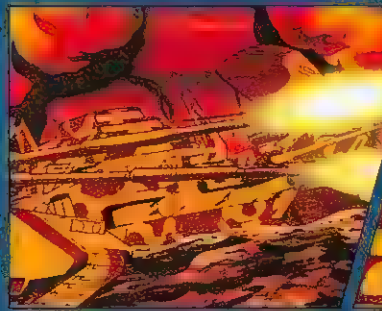
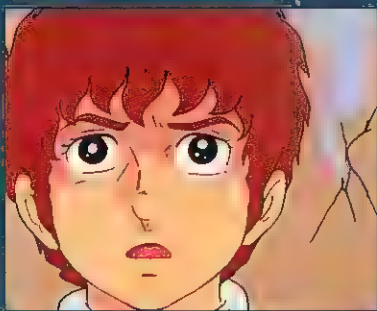
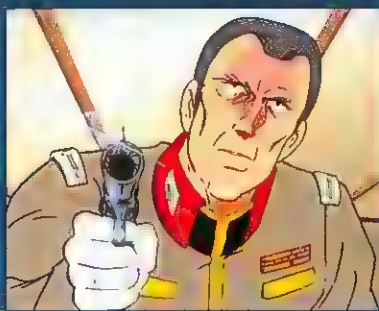
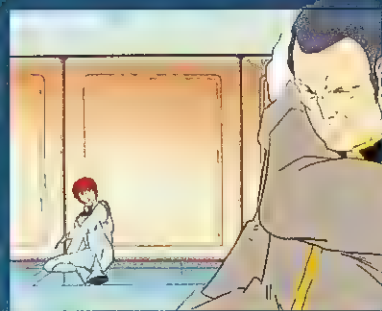
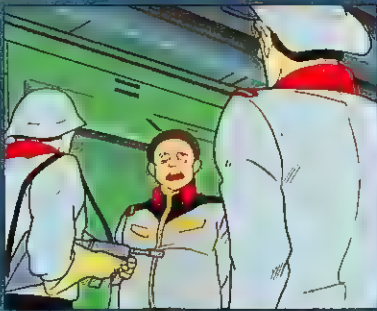
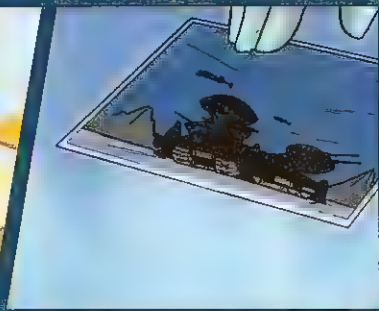
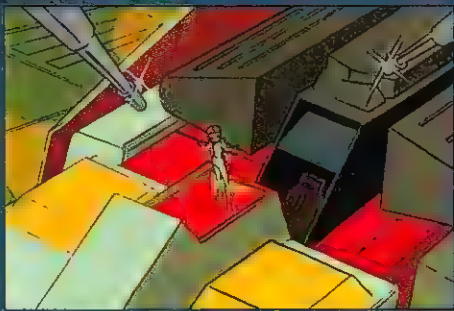
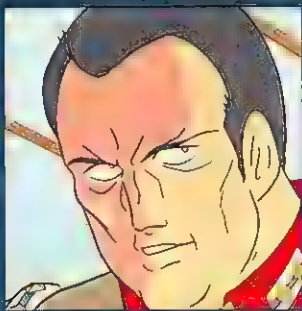
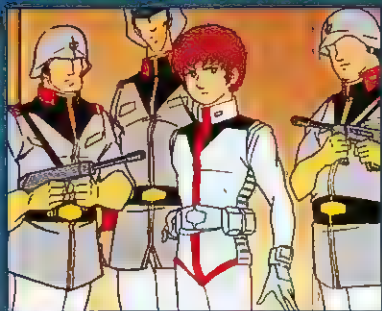
の艦隊が行き交う。タスラ艦隊も連邦の反攻作戦に対して万全の迎撃態勢をいっている。その中で、空に向けて吊鉤をうつ、2機の「」の姿があった。

「マツシユの旗本、手甲は、永遠の戦いの中に、悲しみを、仲向を失った悲しみは、（黒い三連星）とて同じであつた。残ったカミラとオレデカは、マツシユの仇、白いモビルスーツを脱つべく再び出撃していった。

訓練飛行中の「アム回」は、敵の前線近くまで入り込んでいる。セオラは、操縦をなだめ、アム回、しよつと必死だつた。自分が何も出来なかつたために、マシルを死なせた。しよつと、アム回



フは自責の念にかられていた。
 ホワをドベールズのギヤオデスに
 戻せば、残りの艦隊がライオンを
 襲撃していた。午前6時、オデッ
 サ作戦開始。の連絡を受けたブ
 ライトは、6時15分に無線電報を
 出した。しかしその頃、6時15
 分は敵の前線から飛び立つ4機
 のプロペラ機がドベールズを
 発見していた。
 連邦軍の小型連絡機です。ど
 うしてライオンの基地から出てきた
 んだらもう攻撃を格好されません
 かと。
 不意に思ったブライトはライオンは
 連絡機を攻撃する。マテルタさん
 も言っていた。ミディアの動きがリ
 オンに露けたと。スバイがいる
 のかも知れない。連絡機は連邦軍
 の前線に到着し、艦隊はライオン
 に向けて着艦する。
 作戦開始と同時に、凄切れと
 のことだ。
 エルランの私室では、シゴ
 フがマルクへの意向を伝えていた。
 シゴフの言がして、兵士に銃を
 つきつけられたアムロが入ってきた。
 エルランは人払いを命じる。
 シゴフが敵の前線基地から
 飛来する証拠写真を示すアムロに、
 エルランは銃をつきつけた。
 シゴフがスバイを責める
 いのだから、では処刑しよう。シゴ
 フと、そして、君も。



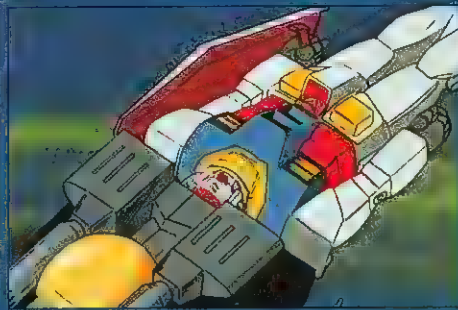
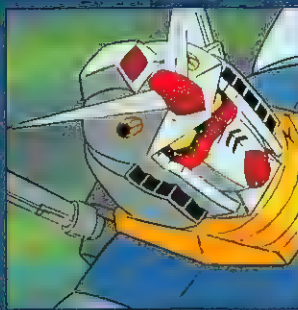
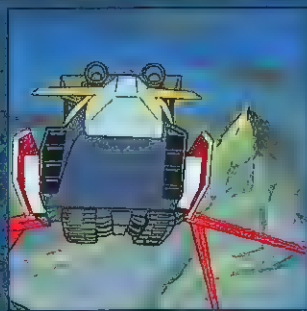
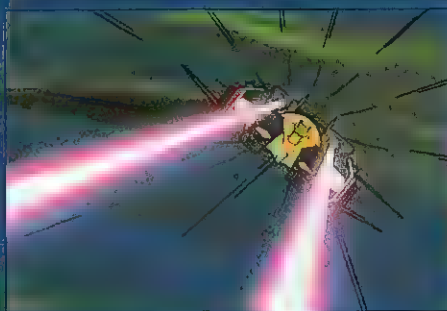
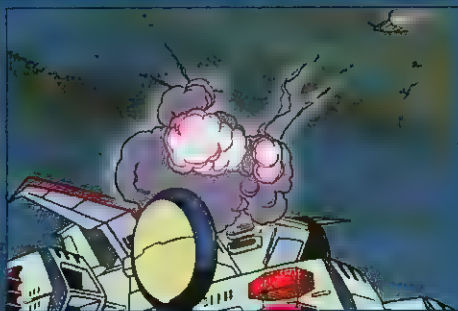
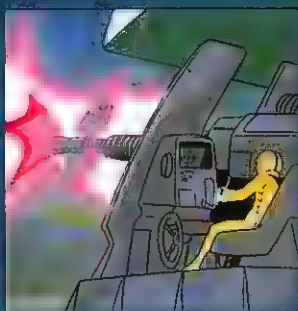
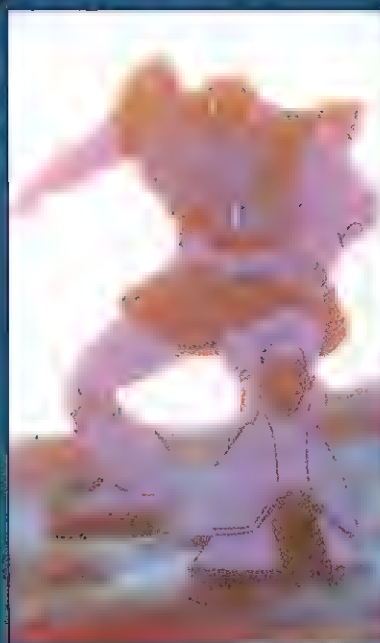
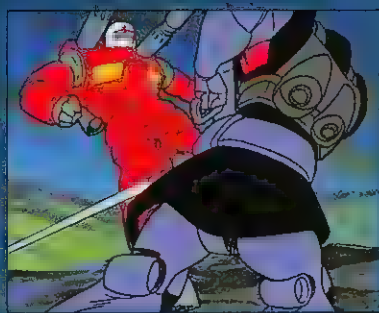
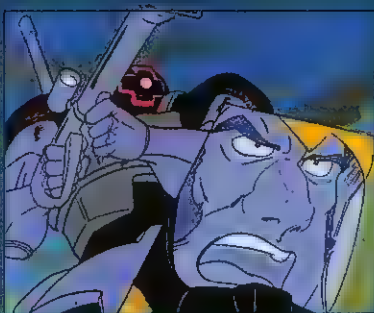
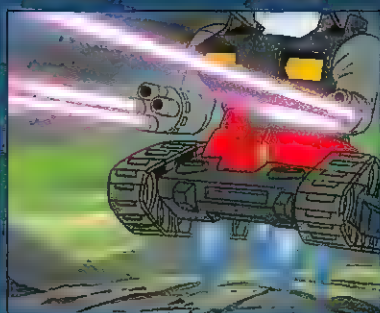
ますか。アムロの中で怒りが過
 ぎいた。そして炎に包まれたマチ
 ルタの姿が消えてく。

「貴方めたいな人がいるんだ。」
 エルランの指が引金にかがる。
 突の瞬間、銃舌に吹き飛んだのは
 エルランだった。エルランとマ
 ュツクの裏切りが発覚したのだ。
 ホワイトベースは戦闘状態に入
 っていた。アムロとセイラは、回
 転し飛び立つた。

オデッサの戦いが始まった。マ
 クベ軍もレビル軍も持てる物量を
 総て投じての大激突だ。その中で
 ホワイトベースもまた、例外では
 なかった。爆撃に燃える2機のド
 ムの猛攻が続く。駆けつづけたカ
 口はGアーマーから離脱し、被弾
 したセイラはホワイトベースに着
 陸した。Gスカイが出撃する。

マクベの軍は、エルランの裏
 切りを予測して攻撃を導くしてい
 た処を突破され、さらに2機のド
 ムがガンダムに手回取つてくる間
 に、連邦軍の進攻を食い止める大
 まな力を失っていたのだ。焦った
 マクベは強硬手段に出た。進攻
 を諦めなければ、南極条約で禁止
 されている水素ミサイルを使うと
 いうのだ。レビル將軍は「言も届
 らなかつた。閉じていた目を許さ
 ずに開く」と怒り熱く右手を強く
 振り、前進の合図を送った。

カンダムはGスライムのコックピ
 トを組んで、ドムを倒していた。飛



ひたすらでるオルチカドムを切り裂く。その隙、「フライ」から通電が入った。敵の発射する水爆ミサイルを、空中で切断しろという電報だ。もし水爆が本物なら、ホワイトベースもやられてしまう。もう、やるしかないのだ。

連邦軍が前進を続けるを知って、フヘは発射ボタンを押した。

「連邦側は我々の要求を無視したのだ。彼らはその戦いを受けるのだよ、ミサイル発射！」

カシムは、カシムのドムに地表に突き落されていた。裏の下るされるヒート刻！一瞬の交錯。

ビーム撃たれるがカシムの胸を貫く。すかさずジャンプして、カシムは飛び乗るガシムだ。

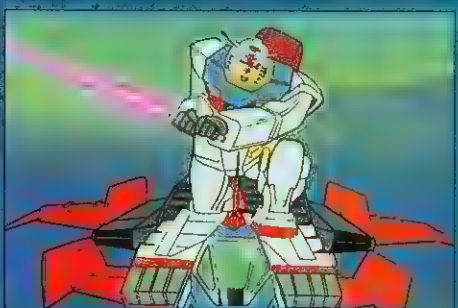
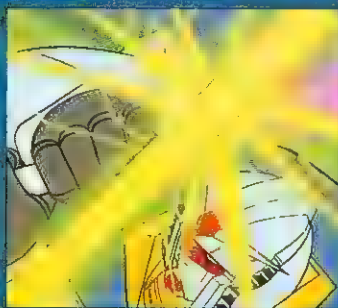
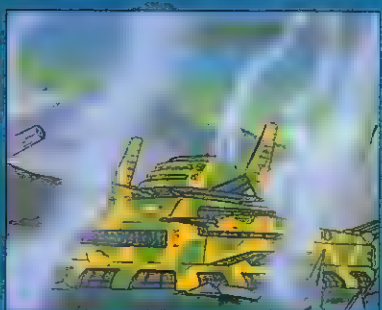
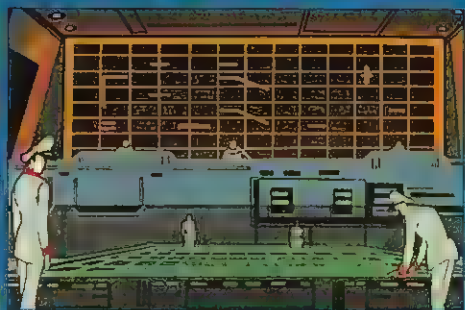
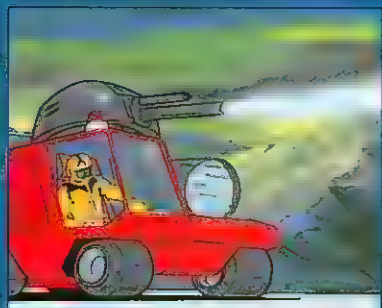
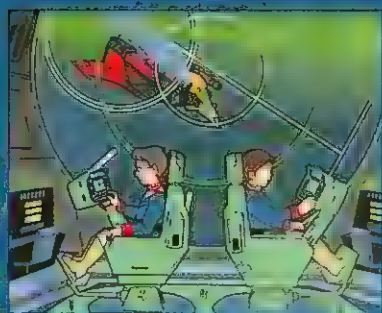
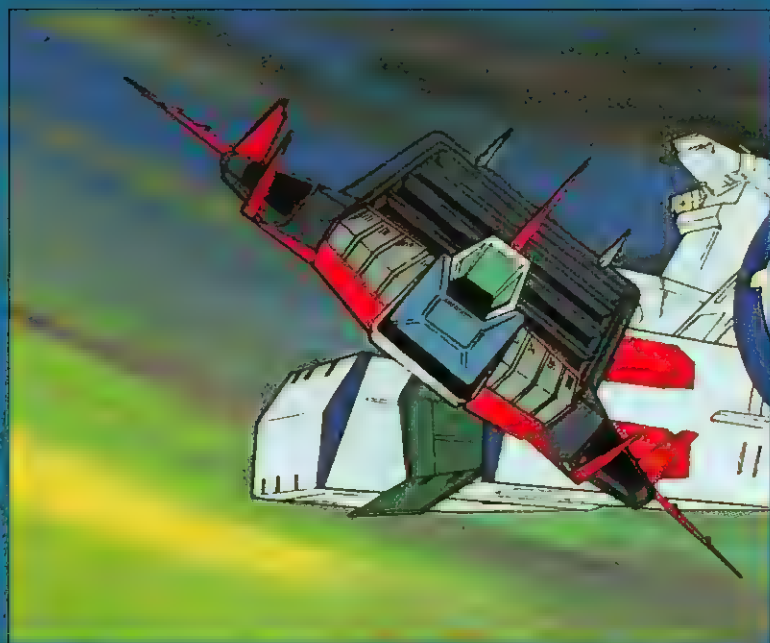
「イェー、カシム」

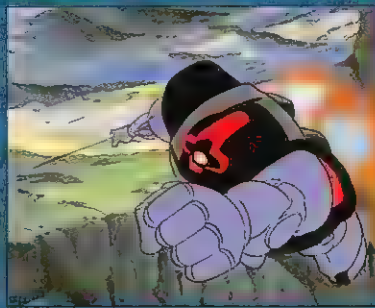
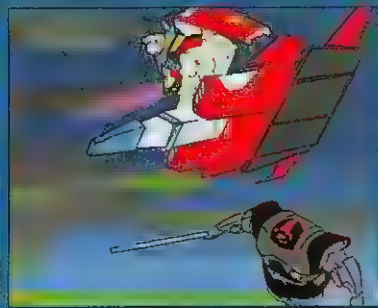
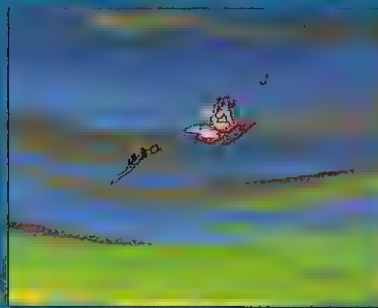
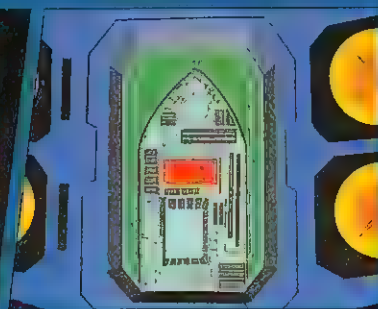
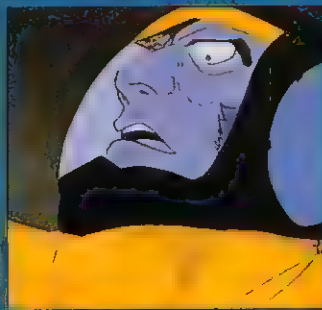
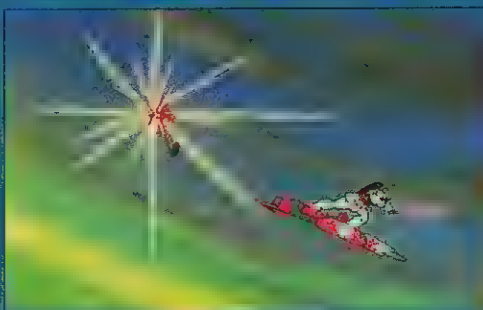
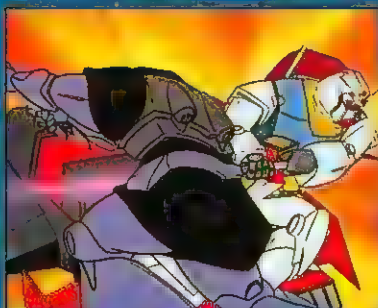
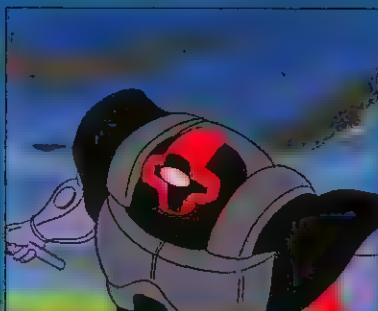
ガシムのサーベルはミサイルの弾頭をえぐった。切断されたミサイルが落ちてゆく。核爆発は回避されたのだ。

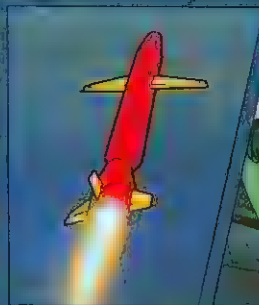
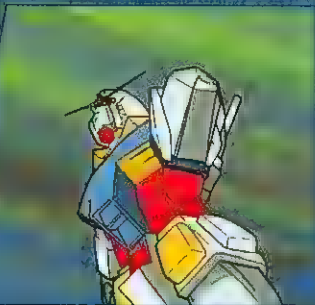
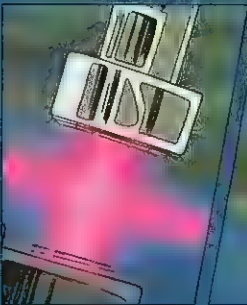
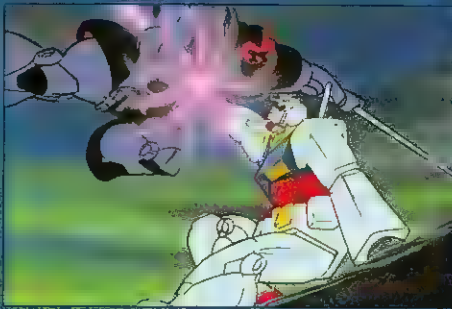
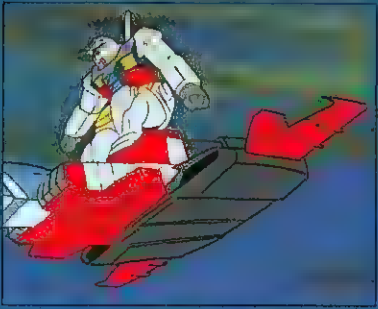
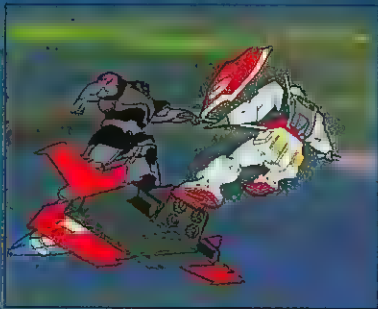
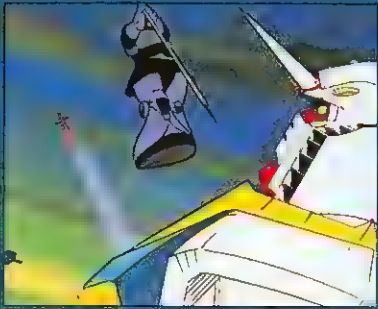
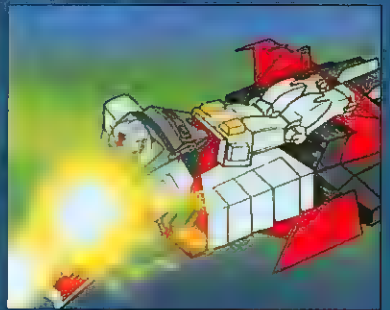
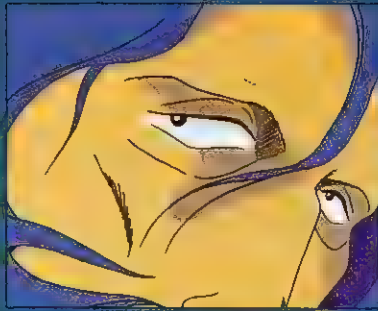
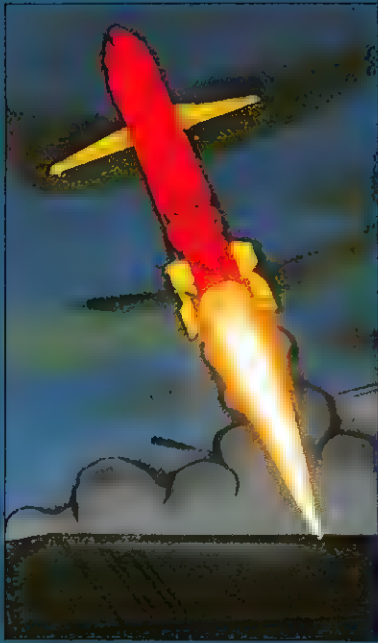
「カシム、オルチカドムは、オデッサの戦いは連邦軍の勝利に終わった。しかし、脱出する戦艦ガシムの中、フヘは戦やうのだつた。

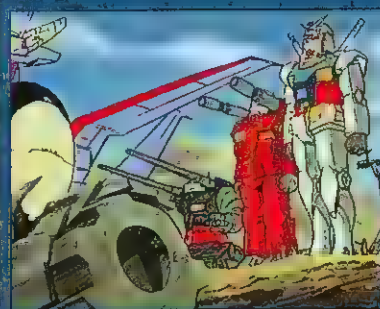
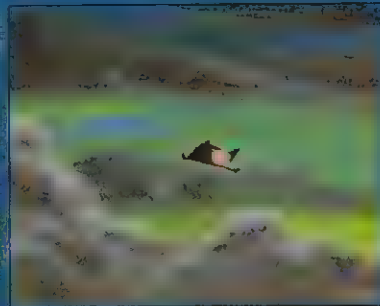
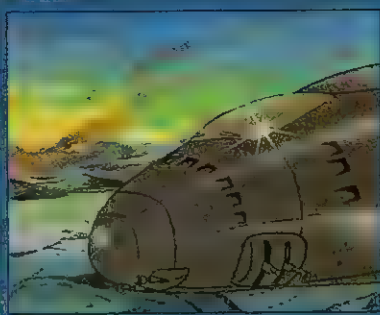
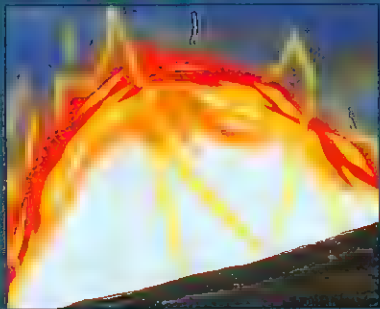
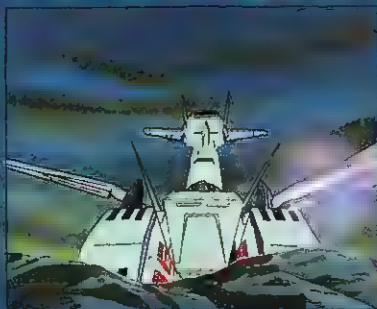
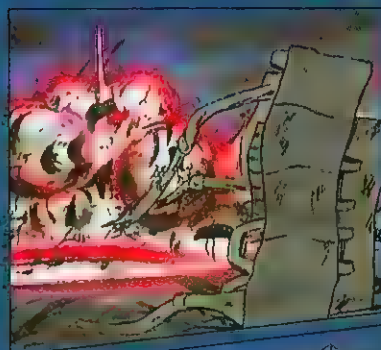
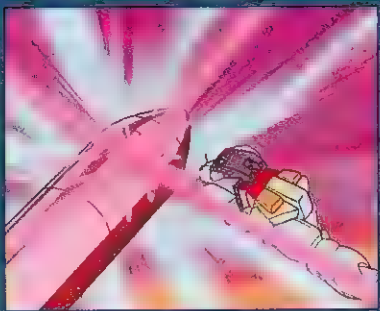
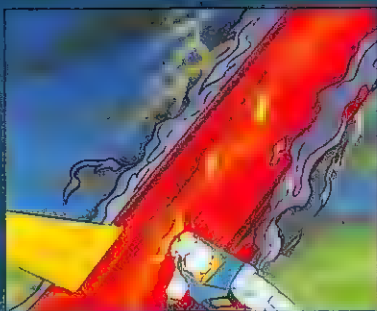
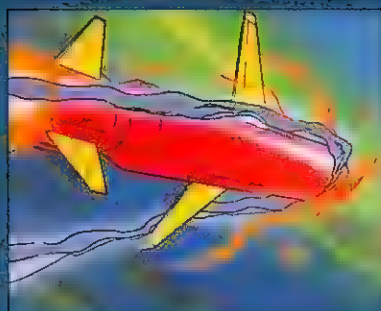
「戦いは、この一戦で終りてはないのだよ。考えてみる。我々が送り届けた核物質の量を、フヘはあと10年は戦えるぞ。」

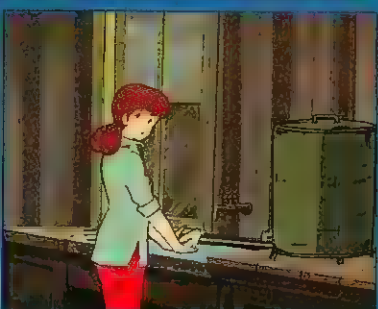
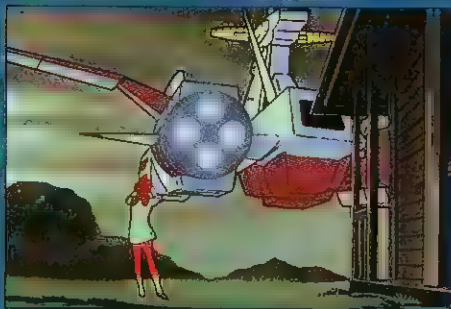
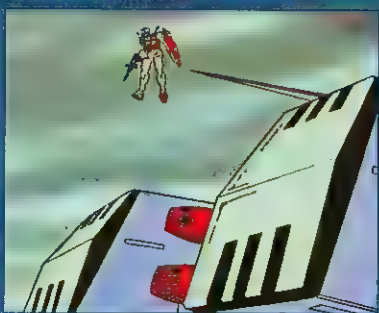
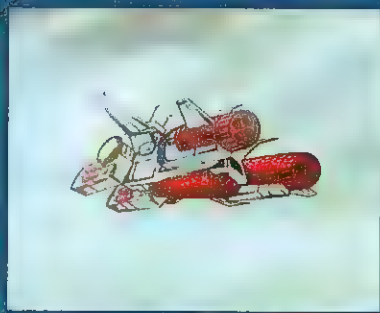
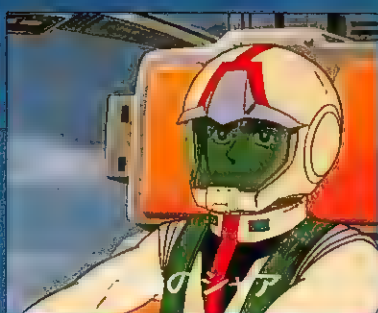
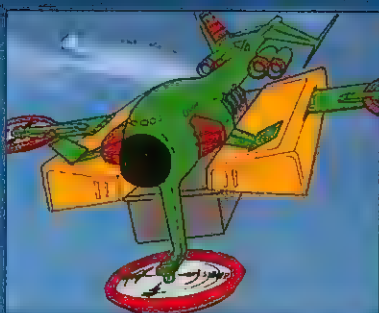
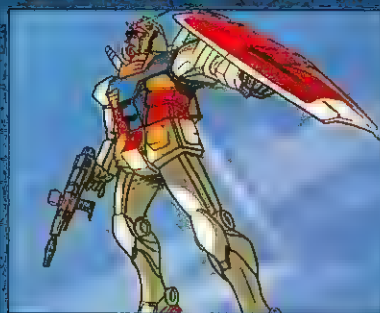
ホワイトベースの年譜は「カシム」に記され、カシムは「カシム」







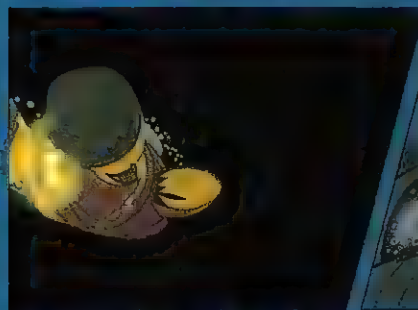
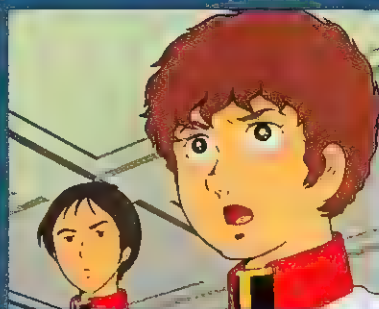
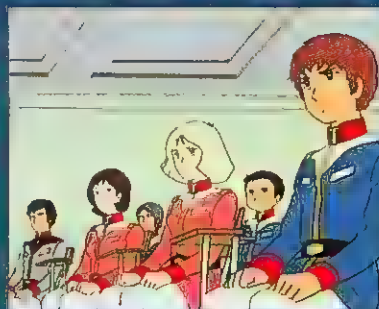
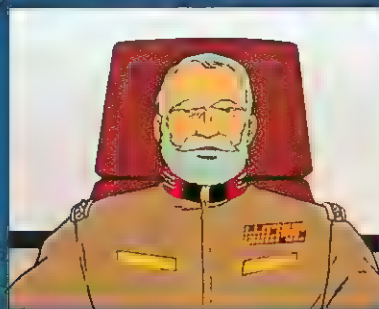
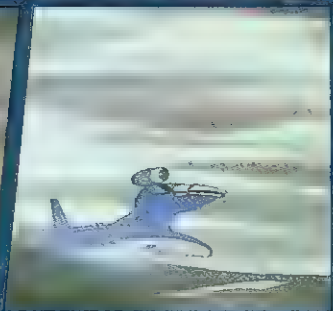
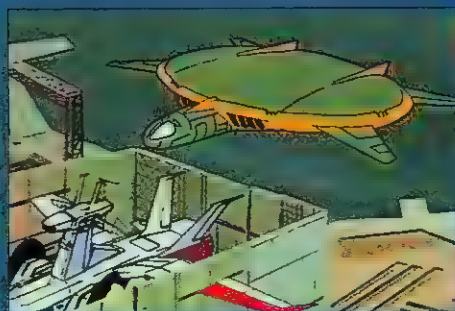




第26話 復活のシャア

オデッサ作戦は連邦軍の勝利に
 終り、この戦いによってジオン軍は当
 一ロイバから大艦に撤退して、
 軍は新たな向きを迎えていた。
 ホワイトベースはオデッサの戦
 いで受けた傷の修復のために、連
 邦軍の北アイルランド補給基地、
 ヘルランドに回がっていた。もう
 これからは、正規の軍隊に組み入
 りられてしまう、何を命令される
 のか、少年達の心は動揺していた。
 ヘルランドに任ぜられたジオン軍の
 突入ハイ、三ノ谷は、裏の正装を
 通過する新型戦艦を発見して、情
 報収集艦プロバーに通報した。
 『見たことのない戦艦だわ』
 アイルランド沖、その海底には
 ショアの巨大水艦マッドアンダ
 ラーガ身を潜めていた。
 『107号からの情報です。SR-4
 に大型戦艦が入港したそうです』
 部下の報告にふり返った男の顔
 は、金属性のマスクに被われてい
 た。余り驚き、シャアだ。彼は
 再びギンニアに登用されて、マッ
 ドアンダラー隊の指揮官として返
 り咲き、大西洋に出発し始めてい
 ったのだ。ギンニアには、自分なら
 使いこなせるという自信があった。
 シーランスを用意しろ、海上
 を監視の上、マッドアンダラーを
 上」

シャアは、その戦艦がホワイ



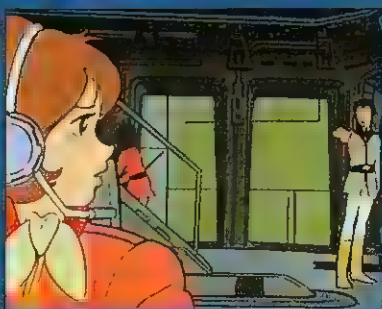
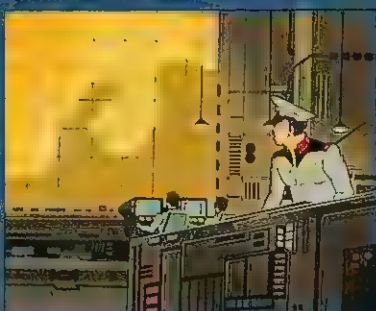
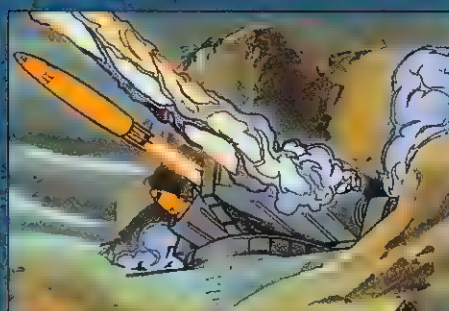
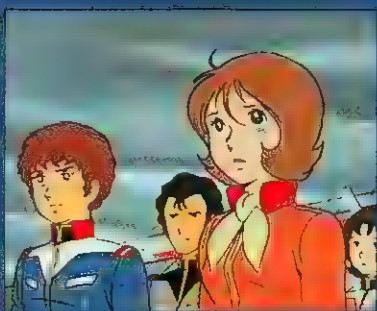
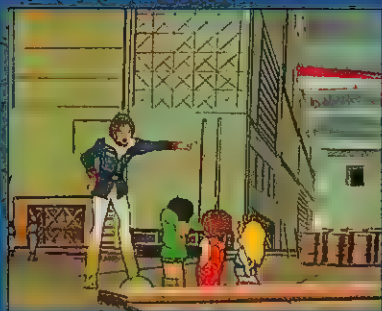
一番抵抗しているのはフラウドだ。子供達と別れたくないのだ。海上は濃霧に包まれていた。その中で、シャアの部下、『ゴッフ』潜水艦長フーンは、2機の水陸両用モビルスーツ、ゴッフを降参させた。ドック入りしているホワイにベースを定めようというのだ。フリージヤードで機雷網を突破したゴッフは一気に上陸し、2カ所からベルファスト基地に迫る。カンキャンはオーバーホールで使えない。モビルスーツも使えない。カンダムはハイパーランマーを持って発進した。燃え上る街の中に敵が見える。カムコは先刻レビル將軍に見せた開き車、敵モビルスーツのデビルを思い出した。水陸両用の、ゴッフとカンダムだ。

三方のゴッフはカンダムが立ち向つた。その様子には、レビル將軍は感傷を抱いて泣いた。

全て、モビルスーツ、モビルスーツが。時代が変わった。

ゴッフの装甲は厚い。バルカン砲や、リニアを強化したマシンガンも通用しない。

『モビルスーツはあれほど、こんなモビルスーツまで、フラウドのパーツは使えるか?』カムコは尋ねた。モビルが機械を走る。モビルのビルドが内蔵して、1機のゴッフが爆発し



だ。地上でのユニットの機動性は、決して優秀とはいえないが、

「アムロノもう1機のモビルスーツ海中へ沈めたわ」

[illegible]

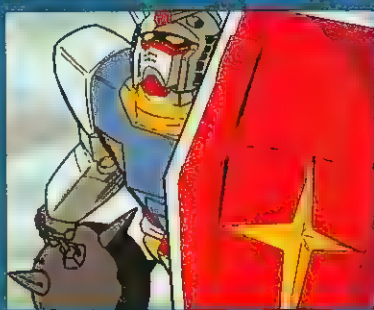
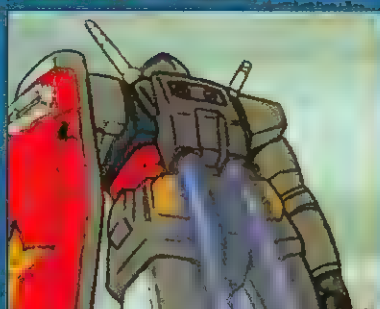
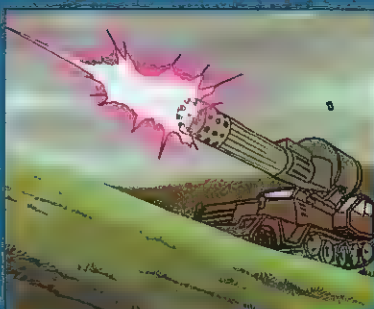
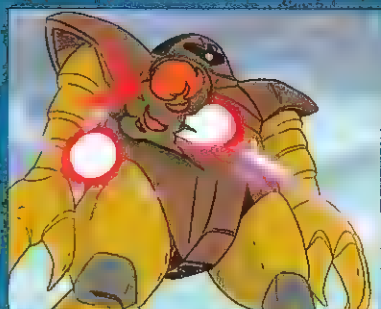
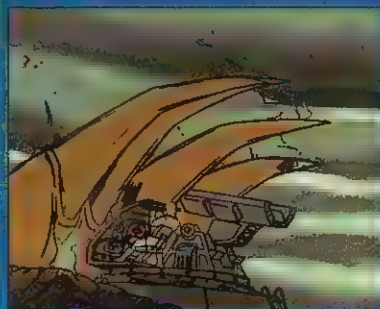
「一本の匙を抜きつゝお前の向うが
シヤム」しかし、水中でのゴリタ
は、アルムの予想を遙かに超える
動きをさせた。ゴリタの巨体は、
爪々がシヤムの頭部に向ひ込
み、二重の機軸がアルムを救
うた。ビームサーベルでも、ゴリ
タのモニターを潰したのだ。爪がは
ずれた瞬間、もう二本のサーベル
が表裏を切り裂いていた。機軸と
水柱が止った。

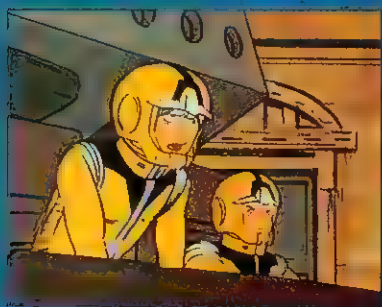
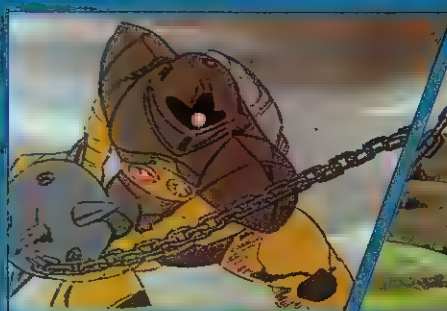
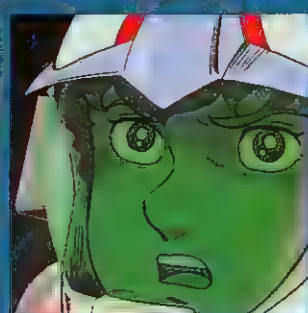
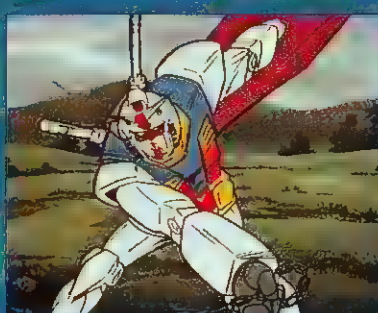
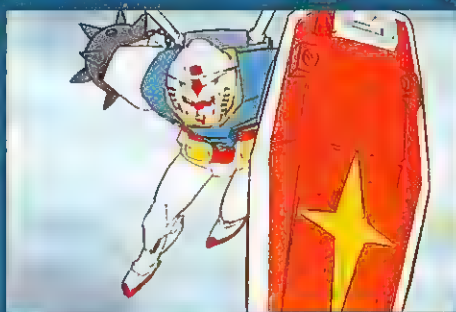
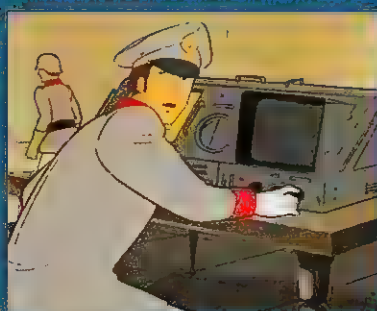
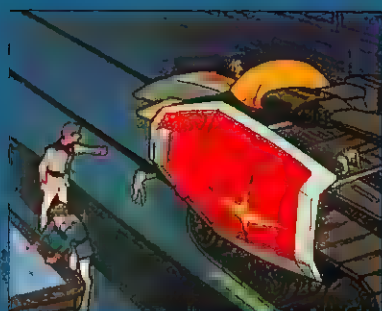
品名: 地盤

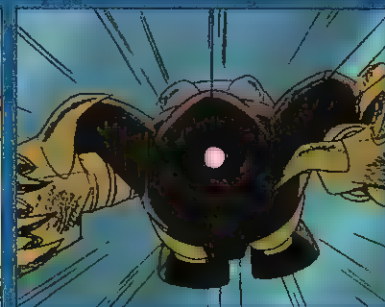
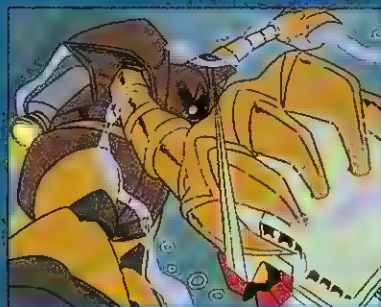
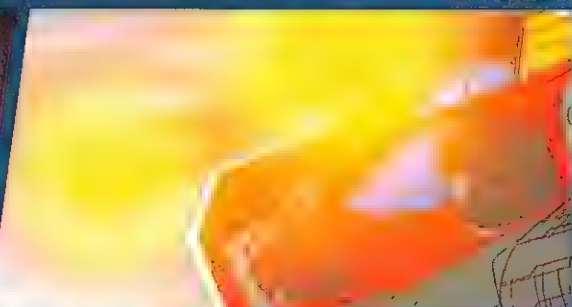
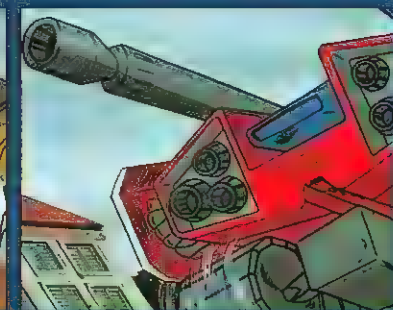
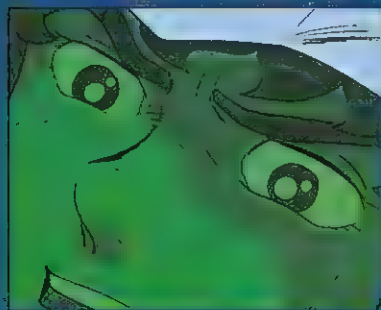
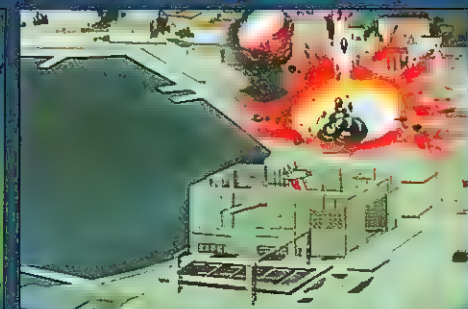
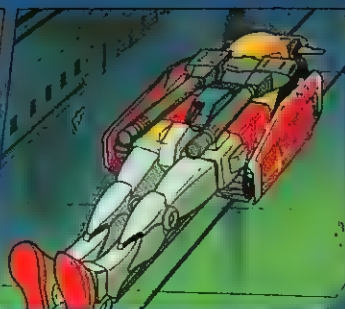
亦ワイトベラスからは、勝敗の
衡量が判らない。書かぬを以て
しかし、事然と承し、急を止めて
内政を以て油上に立つの出発

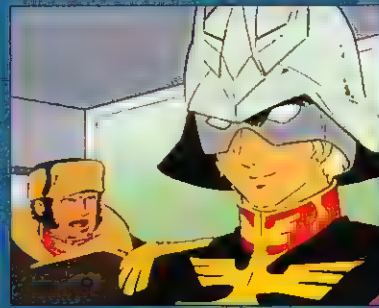
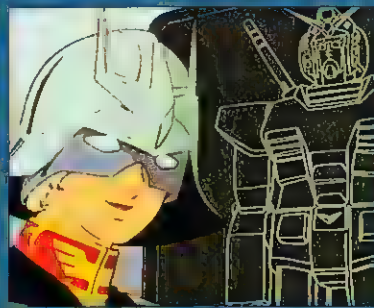
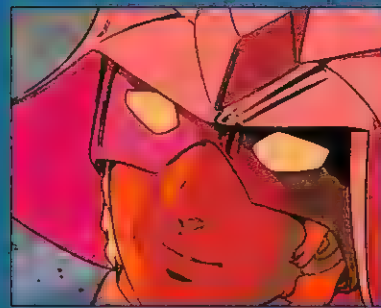
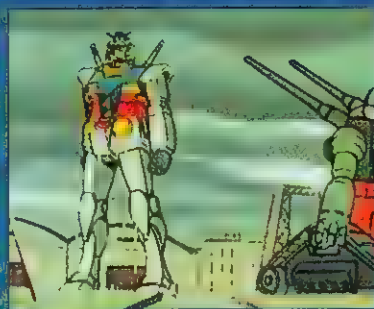
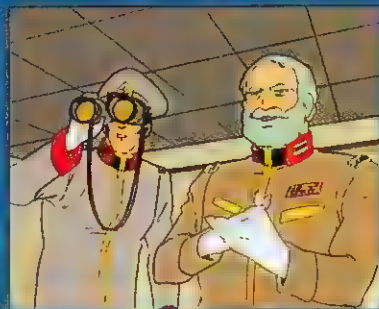
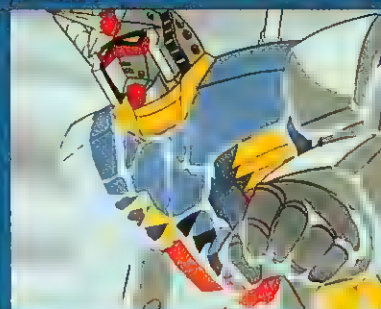
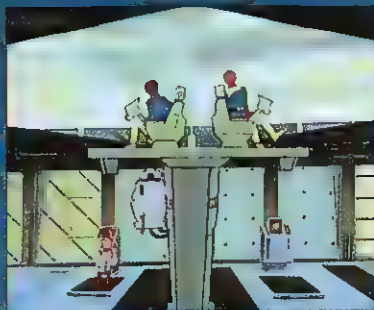
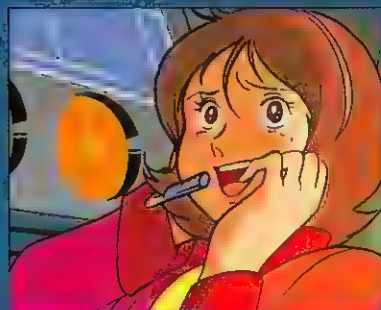
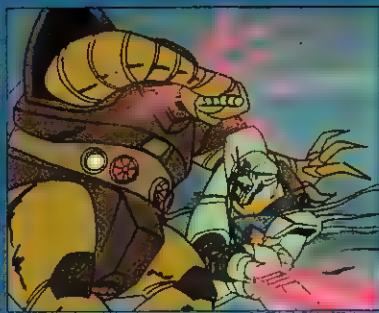
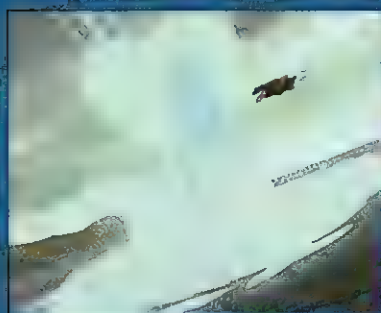
「面道いらない。木馬だ。」

「反面に隠されたシヤアンの目が好
しと光つた。カンタムを弄ひ喜童
の叫びが再び始まるうとしていた。
赤ウイトへーヌは「魚のシヤア
ン」を叩ひむむのたふたふで









●キャラクターシート I



●セイラ・マス



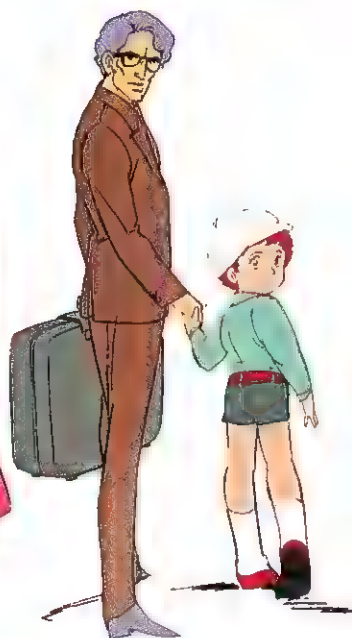
●リュウ・ホセイ



●アムロ・レイ



●アムロの母



●若い頃の父と幼年のアムロ



●メカマンのユニフォーム



●ジュダック



●エルラン中将



●マチルダ・アジャン指揮官



●レビル將軍(大将)



●タチ中尉



●マ・クベ少佐



●クランプ副官

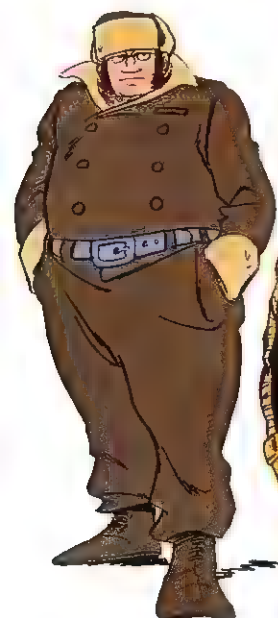
〈黒い3連星〉



●クラウレ・ハモン



●ランバ・ラル大尉



●フラナガン・ブーン



●オルテガ

●マッシュ

●ガイア

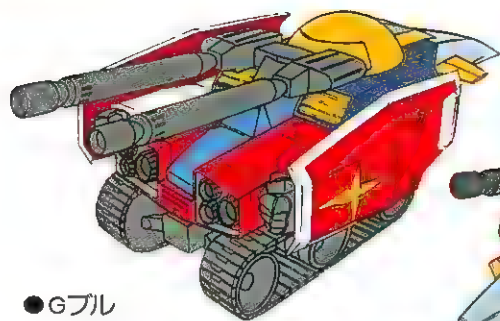


●ウラガン中尉

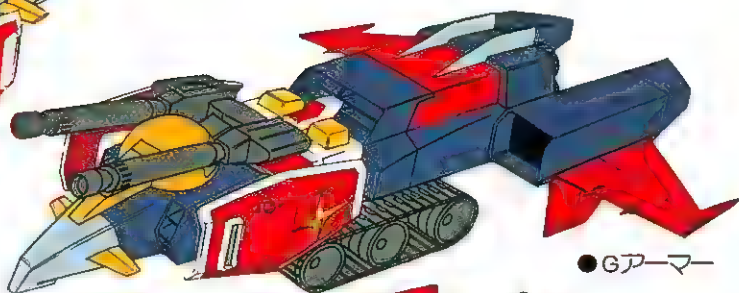


●コスモ

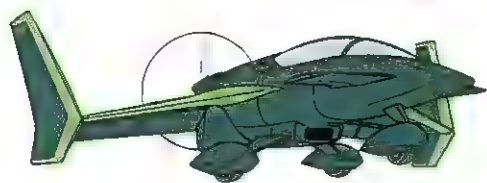
●キャラクターシートⅡ



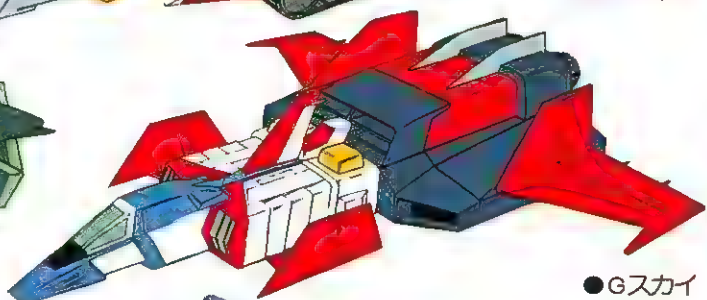
●Gフル



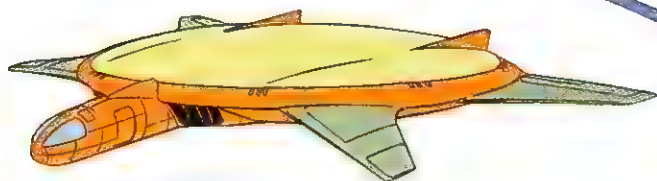
●Gアーマー



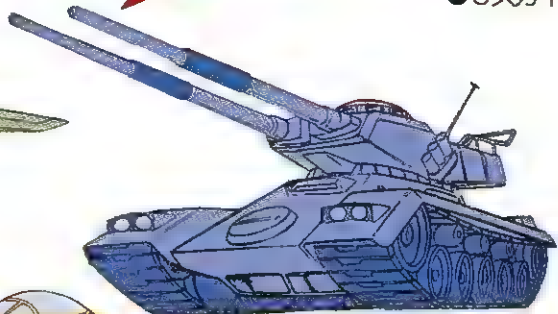
●ドラゴンフライ連絡機



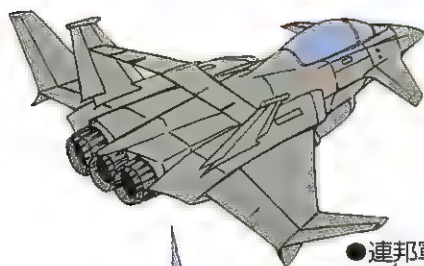
●Gスカイ



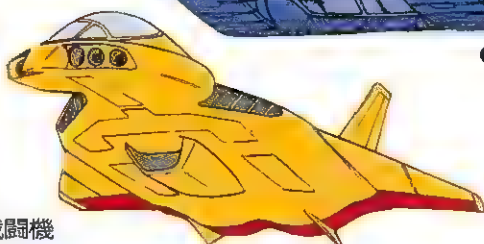
●テツシュ連絡機



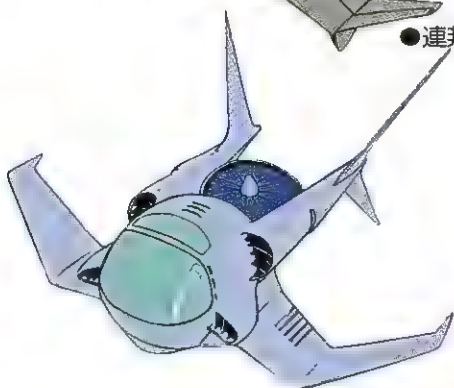
●連邦軍戦車



●連邦軍戦闘機



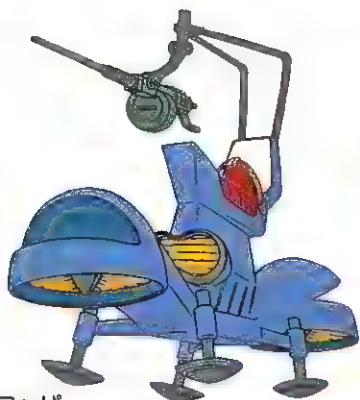
●フライ・マンタ戦闘爆撃機



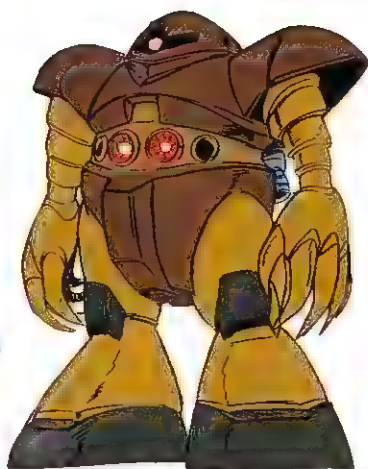
●コミュ連絡機



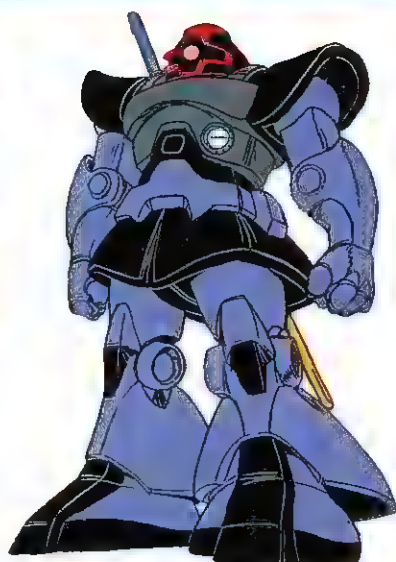
●ダブデ陸戦艇



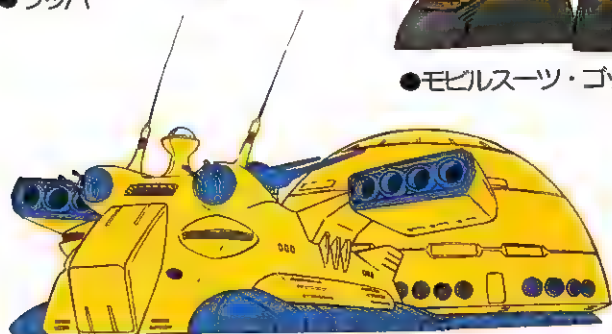
●ワッパ



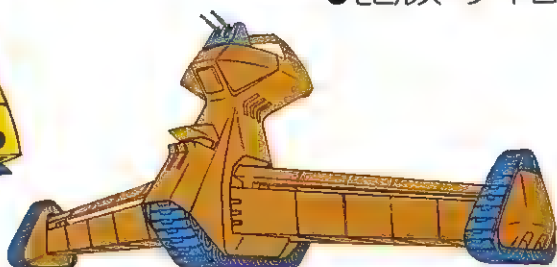
●モビルスーツ・ゴツッ



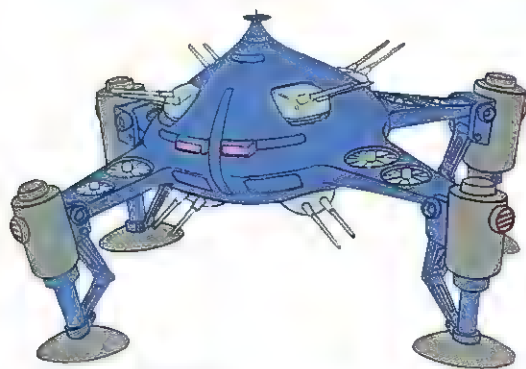
●モビルスーツ・ドム



●ギャロップ&カーゴ

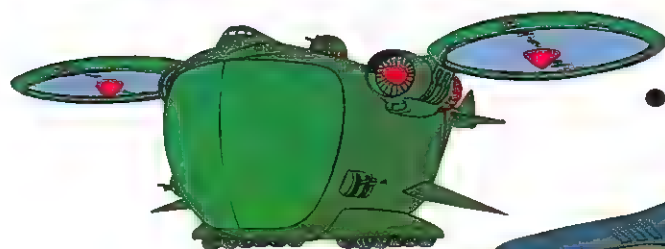
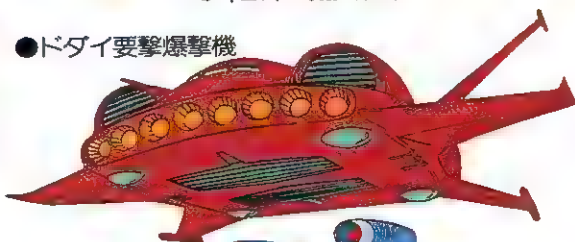


●キュイ・揚兵戦車



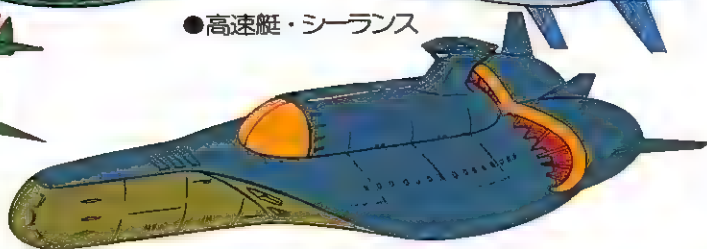
●アッザム

●ドダイ要撃爆撃機



●大型輸送機・ファットアングル

●高速艇・シーランス



●潜水艦・ユーコン

●キャラクターシート III

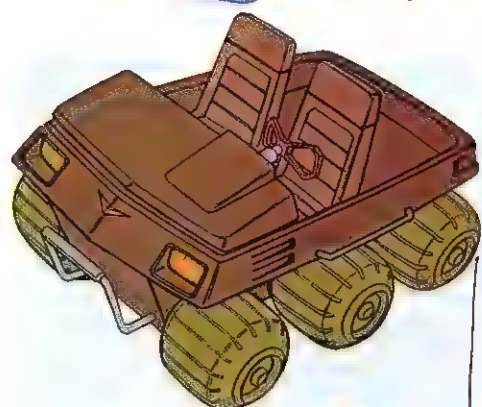
●避難民と子供たち



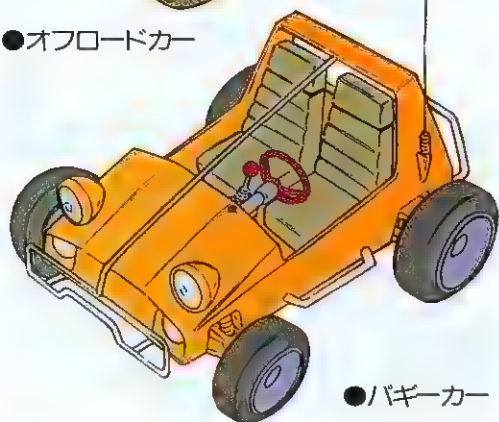
●ロラン



●クワルス・ドアン



●オフロードカー



●バギーカー



●ミ/ル



●リンゴ売りのおばさん

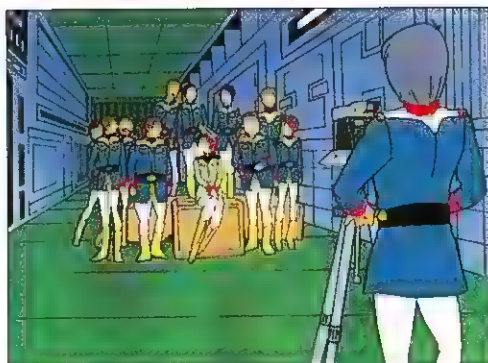


●レストランのおやじ

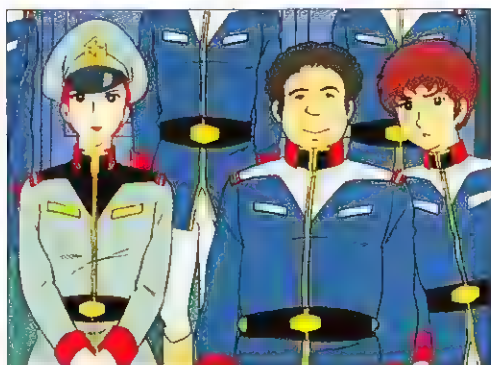
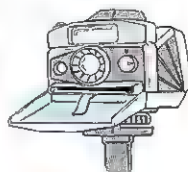
GUNDAM PHOTO ALBUM



●ガンダム フォト・アルバム/安彦良和



このシーン覚えてますか？ 十二枚コピーのオート・シャッターカメラでカイがマチルダとの写真を撮ろうとするくんだり。そして出来た写真がーこれ。さりげない部分なのですがとても印象に残っているシーンの一つです。ちなみに写真の中でアムロとマチルダの間にしつかり写っちゃってる子は絵コンテの注釈では「関係ない子」……。現実にもこんなことってよくあるものなんです。もどかしい場所に身を置くと、めになったアムロがしきりに「フレーム」を気にしている様には描きながらも自然なのはのとしてしまいました。



さて、早くもホログラフなどという不可思議なモノがボビュラーになりつつあるこのごろですが、二次元平面に焼きつける形の「写真」という記録手法もそれとして仲々に重宝、そう簡単にすたれてしまうことはないでしょう。そして二十四話のこのシーン同様にふと被写体にレンズが向けられるというようなケースは、あの長いガンダム全ストーリーを通じてのこと、割合にしばしばあったものと思われまふ。エピソードにまでは昇華できないような小さな彼等の生活の断面。ふとしたはずみで印画紙の上に残ることになった彼の、彼女の横顔——そうしたものを気紛れにまかせてつくろい集め、スペースの許す限りでここに収録してみました。名付けて……

『ガンダム・フォト・アルバム』

● 扉 絵

これはスナップではありません。たまたま、見つけた昔なつかしい写真屋さんでの記念撮影。案外、三人には生まれて初めての経験だったのかも知れません。

何となく嬉しくて、テレくさくて、ちよつぷり緊張もしちゃつて、そんな気分がありありのフラウ・ボウ。それにひきかえ、すっかり色男然として、モテモテを気取っているアムロ……。まあ、いいでしょう。奥ゆかしく後ろに立つたセイラさんに比べれば、二人共まだまだ子供なのです。

イラスト・文 安彦良和

*Photo Album 1

——判らないのがこの写真。

中央の突起物は××××らしいというのが定説ですが、もしそうだとすれば、この膨らみ具合から推して、その持主は……ミライさんでしょう。

- 撮影場所／（おそらく）ホワイト・ベース内シャワールーム。
- 撮影者／チビッツトリオの中の誰か……？

もしくは三人の共謀でしょう。とにかくピンボケが、ひどいからして……。

*Photo Album——2

一見してキャバレー“ジオン”って雰囲気ですが……
まあ、よろしくやってらっしゃるようです、お二人共。
ラァってのは案外いけるんですね。目元ほんのりトロ
ンとしちゃってますがメートルはまだまだあがりそう。

それにしてもこの構図の間の抜けた具合。シャッター
を押した御人も相当上機嫌なのか、それともお二人に当
てられはなしでのぼせだせいか……。

●撮影場所／サイド6・某所 ●撮影者／不明（副官？）



*Photo Album——3

ホワイト・ベースの重力プロックは、たびたび調子がおかしくなります。しかし、それに乗じてこういう写真を撮ろうなんというのは、一体誰のアイデアでしょう……。

でも、フラウ・ボウのいじましい寝そすが幸いました。

- 撮影場所／ホワイト・ベース内（フラウの私室）
- 撮影者／茶目っ気から推してカイでしょうっか

*Photo Album ——4

セイラさんも人の子です。そう、そういつも、ツツパッテばかりもいられません……。

それに、Gファイターに乗るようになってからは、めつきりお務めもハードになり身体はフタフタに疲れます。

私室にもどっての、つかの間の休息……つい、いぎたなく眠りこんでしまったところを、不作法な訪問者がパチリ！

“何…御用…？”と目醒めたところを、また、パチリ！…が右上の一枚。発色がいいからホッパタの紅いところまでしっかりと、写ります……。

- 撮影場所／ホワイト・ベース内（セイラの私室）

- 撮影者／カイ





*Photo Album— 5

“連写一眼” こんなのだって撮れるんです……。それにしてもアムロ、ハヤトの練習相手というのは、ちと荷が重すぎるようです。

●撮影場所／ホワイト・ベース内
(休憩室)

●撮 影 者／カイ

*Photo Album— 6

シャッターチャンスもバッチリ！度々の被害にネをあげたコック長のタムラさんが、密かに設置したかくしカメラの撮えた……「決定的瞬間」です。これを物証に、3人がどういうお仕置を受けたかは御想像におまかせ……。●撮影場所／ホワイト・ベース内、調理室



*Photo Album — 7

これもスナップ——ではありません。

ミライさんが持っていたカムランとの婚約当時の写真。

彼女の視線、ちょっと定まっていないのは御愛敬かな…



*Photo Album——8

知らなかったですねえ。 ブライトって近眼だったんです。 道理で…か細い目を更に細くした、あのしかめっ面も頷けます。

まあ、彼としては中尉任官がフロックだったなんて言われないように、真面目に御勉強なのでしょう。 「エリート」の風格がそこはかとなく感じられます……。 しかし、メガネのフレームはやや、野暮というか……。

●撮影場所／ホワイト・ベース内、
(ブライトの私室)

●撮影者／ミライさん……かな？



*Photo Album 9

御存知、34話の“あの、シーン”のスナップです。 たまたま通りかかったどなたかが撮ったのでしょうか。

なにしろ、事情を知らない人が見ても、充分に興味をさそふ情景ですから……。

●撮影場所／サイド6・ドロン13道



*Photo Album — 10

これもうわくある一枚ですね。
スレッガーの遺品から出て来た、おふくろさんと彼との
過ぎたひと時の記録。 気丈そうなおばさんです……。
きつと、彼の死を知っても悲しみを呑み込んで……
生きていくでしょう。



「現在、僕等が目指すべきものは――」

「アニメーション映画」でなければならぬ」

「火の鳥2772」への……

アンチテーゼ中心として――

安彦良和

* 或る先輩のこと

ひよんなことからアニメ会社虫プロに拾われ、アニメーター見習いという落ち着かぬ境遇に身を置くことになって間もない時分だった。会社のあった富士見台の某所、或る喫茶店で、僕は人の「先輩」と会った。

「先輩」といっても入社は僕よりも少々早かったかという程度、そして彼のバートは僕とは違って演出畑だった。「クレオパトラ」の完成を境に、既に虫プロは退潮期に入っていたが、その当時にはまだ「良き時代」の隆盛の名残りが、ほとんどそっくり残存していた。「養成所」などという名のオトリしたアニメーター養成機関の存在もその一つだったが、同様のことは演出部についても云えて、まだそのころは、大学の映画あたりを出たばかりの学生臭さぶんぶんとした映画青年が、すんなりと演出家、もしくは演出助手として入社することが出来る時代だったのだ。

ワセダの映画あがりだったその「先輩」も、そうした入社組の一人だった。並みの学生臭さというのとはちよつと違うシニカルな風貌が印象的な彼は、薄暗い茶店の一隅で対座した僕を、瞥した後で、だしぬけに「こんなふうに、話」を切り出して来た。

「君、表現ってことをどう思う？」僕は面喰らってしまった。

学生あがり（もしくはくずれと云ってもいいが……）と云えばその頃の僕もその手合で、おまけに右も左も皆目わからない状況の中で、人恋しきの想いにはすいぶんと飢えていたから、「同類」との会話、とりわけちよつぱり青臭い位の話のお手玉は望む所だったのだが、それにしてもその「先輩」の話法は唐突だった。僕は少なからずうろたえ、そして東京の、とりわけワセダあたりのハイカラなセンスの人達は、こんな話法を常とするのかと、内心しみじみと田舎者の悲哀を舐めた。

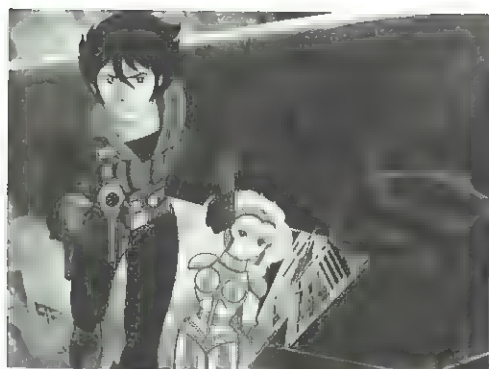
その居合抜きみたいな問いにどう応じたかの記憶はない。そして開口一番のこの一句以外に、その夜、その喫茶店でしばし交わしたはずの僕とその「先輩」の会話の内容は、仔細はおろか一断片すらも僕の脳裏にはとどめられていない。しかし、その「先輩」との対話はその後何度かあって、それはやがて「つきあい」に変わり、そのまま実は現在に至るまでも引き続いている。早いもので僕のキャリアも今年でもう十年目になる。僕自身の変化ははか

ばかしくないが、「先輩」氏はその後明瞭に実生活上の変転を見た。それから、二年で結局、演出部の氣に馴染まなかった彼は会社を辞め、結婚を経て、都庁のお役人になった。お子さんは三人を数え、目下は人もうらやむ良きパパである。シニカルなまなざしや話法の唐突さに見えた一種のトンガリにも丸みか加わって、さすがにたまに会うことはあっても、四角張った話にもつれ込むことはほとんどなくなった。だが仕方のないものだ。彼の「君、表現ってことを……」という最初の発句のおどろきと強い印象を、僕はどうしても忘れることが出来ない。

* 表現としてのアニメ

先輩氏の「表現ってことを……」という問いが、僕にとって驚きであった理由は二つある。一つは先にも云ったようにそれがいかにも唐突な、予期せぬ話法として発せられた為だったが、もう一つの方は云ってしまえば更に単純なことになる。なんのことはない。僕は、「表現」などという大仰なトーンにかかわるイメージを、「アニメ」というものに関しては全く持っていないからだ。

かつて人前で話したこともあるが、入社時僕は、「アニメーター」という職種を、セルに色を塗ると何かさういったようなことをする役回りとしてとちがえていた。それに予備知識はゼ



提供/東宝(株)・映画「火の鳥」より

ロで、もちろんディズニを筆頭とするアニメ文化なるものへの造詣も全くといっていい程に無かった。だからアニメーターというのは彩色者とは違い、作画する人の呼称であり、更にそれは原画、動画の別があつて、他に作画監督などというエライ人もいるのだと、いった事情に通じるようになって、

「そうした職種の人々」を「表現者」というイメージに結びつけて考えることは容易に出来なかつた。

僕にとって、スタジオにズラリ並んだ動画机に向つてひたすら仕事に没頭している人々の群れは、別種のものでしかなかった。つまり、良くも悪くもそれは作画工場の職人さん達であり、それに自足するにせよ、しないにせよ、自分に当面課せられているのも、そうした人々と一緒に良い仕事をするための出来る作画者となることなのだと思ふ方がすつと自然だった。

だから開口一番に「表現ってことを」と問いかけて来た「先輩」氏の視点には驚いた。僕は全く不意打ちを喰つた。そして、そういうふうな大それたものから始めて自分なんかを見る人もいるのだ……と思ひ知つて、それから後は何かにつけ「表現としてのアニメ」という異物的な考え方が、仕事と僕の間に、さしはさまつてくるようになった。

* マンガ映画としてのアニメー それと対比しての 「表現」ということ

「表現」というようなアイマイモコとした言葉には、当然何がしかの注釈や定義がいる。

例えば、「ボールが転がる」というような或る現象を絵とよするなりなんなりする方法で人前に現わしても、それは、「表現」であるのだし、チンパンジーが忿怒に對して歯をむき出して、それは彼の野望と断固たる決意を表明する行為としての「表現」である訳だ。

しかし、云うまでもない事だが、しかるべき場、しかるべき情況のもとでこの「表現」という言葉が使われる場合、それはかなりややこしい色あいを含み、帯びることになる。早い話が、「芸術的自己表現」というようなカテゴリーにおいて発語される時がそれで、そのような時には、そうした「表現」行為の当事者は若干のニュアンスの中はあられ、「作家」もしくは「芸術家」と呼ばれるようになる。

「自己表現」だの「芸術」だのと云えば話はがぜん、固苦しくなるのだが、話をもう一度、原点に引きもととして整理して云えば、要するにこいつことになる。つまり……

○アニメーション作品（ここでは、一般的なマンガ映画のイメージで語る）とは一体、どのような「表現」エリアに属するものなのか

○アニメーション作品（いつそのこと以下は「マンガ映画」と略称してしまおう）を作る当事者、とりわけ作画者はどのような課題を究極的には負わなければならないのか。——マンガ映画作者、もしくは「作画者」は「表現者」たりうるのか。或いは「表現者」となるべきなのか。

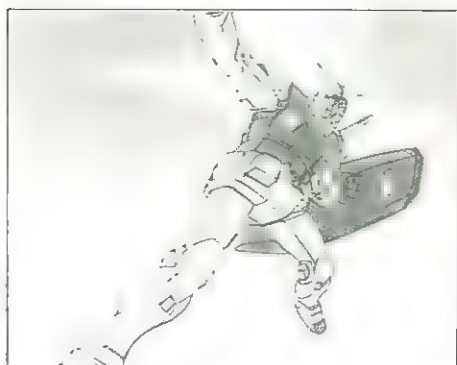
「整理……」などと云つておきながら、問題はやはりあいまいなままである。加えて「表現」という基本概念の定義もおおざりなまま論をすすめていくのだから随分無茶という気もしないではないが、乗りかかった船ということでこのまま行ける所まで行つてしまおう。

はなはだ乱暴に定義づけてしまえば、マンガ映画づくりにおける「表現」の意味は、先のボールの例えに似ている。つまり、客観的な或る現象を要領良く捉え、再生、再構成して第三者に伝えるのである。こんなふうによれば、何やらドキュメンタリーの定義にも似て来るが、それはそれでいい。大体、云つてみればマンガ映画というのは、徹頭徹尾つくりごとで固められた一種のドキュメンタリー（反ドキュメンタリー）であるのかもしれない。ドキュメンタリーが客観的事実、もしくは事実と称されるもの、再構成によつて成り立っているのと同様に、マンガ映画は手づくりのウソツパチ、つまり、客観的虚像によつて再構成された単純主張であるからだ。

例えば、ボールが転がる↓それが犬にあたる↓寝ていた犬が眼を醒まして怒る↓通りかかったボウヤに吠える↓ボウヤが逃げる↓そこへとび出して来たドロボーとハチ合わせする↓犬を見てドロボーがたまげるとたまげたドロボーがコケて追つかけて来た人につかまる↓犬はほめられて警察からホネを貰う。——といったストーリーがあるとして、これを「表現」しようという時に、演出者や作画者はどうするか。全く自明の話なのだが、彼等は矢印でつなげられた一つ一つの現象、シチュエーションをそれとして形象化していけばいいわけで、それ以上のことをあれこれと思ひ思ふ必要はない。例えばボールが何故、猫ではなく犬に当たるか、ボウヤに吠えついたらだけなのに、ホネを買つた犬がこの不条理に今後どう耐えていくか……などといった問題に取立て立ち入つて悩む必要はない。

「必要がない」というのは、だが決してそういった悩みや疑問が高尚だからとか、悪魔のような良実を含んでいから、といった理由に基くからではなくて、そんなことをしていると肝心な話が判らなくなるからなのだ。

最も単純化された要素に話や劇の全体を分解し、最も手際良く再構成するそれがマンガ映画の最も基本的な立脚点であり、しかもそれ故にこそ、マンガ映画というものが、才の幼児にも歓迎されるのだとしたら、そうした永年にわたつて磨かれた美点を、あた



らかき乱すことがいらぬおせかついであることはもうまでもない。

題材がもう少しこみいってきて、例えば童話や訓話的なものになったとしても事情は変らない。それらには、大体先に挙げたような客観現象にも似た極小単位のコアとなる要素があって、それらを大切にとり扱かっていけば、おおよそぬかりなく作品は出来あがるはずなのだ。

美・愛・幸福・滑稽・葛藤・勧善懲悪……こうしたそれぞれものを、不用意に分解したり工作を加えたりすることなく、ルビー玉のように磨きよく、色あいなどにも配慮して巧くつなぎ合わせ、より合わせたものの或るカテゴリーでの実現が「良質のマンガ映画」と呼ばれるもので、もちろんデイズニの古典的名作の数々などは、その極みだろう。

早い話が、「白雪姫」の華麗なるアニメイトや、「ダンボ」の素朴な楽しさやゆかさを、それとして感じない人はいない。

どんなヘソマギリでも、どんな穿鑿好きの詭弁家でも、不思議と「マンガ映画」を前にして小理屈をこねることの愚かしさについては、良く心得ているものだ。何故か。先の論法に相照らして言えば、それはつまり「マンガ映画」というものが俊れて完成された抽象芸術であるということを、彼等が先見的に知っているからだ。そこで扱われている素材が常に理屈を要しない客観的抽象であり、どのような意味でも、「マンガ映画」がそれ以外であることは無いという確固たる固定観念があるからだ。そして好都合なこと

に、そうした「観念」は、「マンガ映画」それ自体のいとも特殊な肌触りによって護られてきた。つまり、気の遠くなる膨大な量の手作業的生産努力の結果、こそが、「マンガ映画」であるという冷徹な事実の前に、一切の無用な危惧や、懸念や、とりこし苦労は斥けられてきたのだ。

要するに「マンガ映画」とは、万人の眼に映ずる通りの優しくも華麗な、素直な、物語りの映像であり、決してそれ以外ではないもの。リーアリズムとも、超リアリズムとも、私的な自己表現とも露骨な悲言とも無縁なものとして一歩なくとも表立っては一久しくあり続けて来たのだ。

定式化された様々な客観的要素の巧みな操作によって、人々のハートから「おかしさ」を、「同感」を、「涙」を、「教訓」を呼び出し出していく手管としての「表現」——その中でも最も近代的な、パワフルな形状が「マンガ映画」だとすれば、十年の昔、「先輩」氏が唐突に僕に問い、僕がそれに対して一種の悔れすら抱いた「表現」という語のニュアンスは、明らかにそれではない。

それは僕の、僕個人の、作品へ（仕事へ）向けての自己表白の如何を問うものだったのだ。だから設問は、君は……でなければならなかったのであり、更にうがった云い方をすれば、だからこそ、問いかねは開口一番でなければならなかったのだ。

* 映画として作品を作りたい——ということ

今、僕の手許には雑誌、奇想天外の別冊No.11がある。その巻頭に近いある対談の中で、松本零士氏は次のように云っている。（「銀河鉄道999」のアメリカ向け試写について……）

「デイズニーから進んで来たアメリカの子どもにみせるためのものとしての先入観があるから暴力的だとか、話が難解であるとか、ところがこちらは、子どもにみせるだけにのみ作ったのではないわけで、大人も含めて、映画として、みてもらいたい。」

「漫画映画じゃなくて、アニメーションという名の映画を作る、絵が動く映画を作ると……」



氏の昨年の話題作「銀河鉄道999」がどのような出来栄であつたかは知らない。多忙にかまけてつい見そこねてしまったからで、従つてそれが、「アニメーションという名の映画」と呼ぶにふさわしい作品であつたかどうかという点についても全く言い及ぶことは出来ないのだが、単なる「発言」として見た場合、氏は大変はつきりと物事を言い切ってくれていてまことに頼もしい。

無論この対談中で氏は別に「漫画映画」と（アニメーションという名の）映画をそれぞれに定義し、その区別を論理的にやりとげるといふようなことをしている訳ではない。だが、氏の発言を受け継ぎ、それを我流の論理で補完してしまうなら、その辺はつまり「二つということになる」。

「作品の中に表現者としての私が影を落としているのが映画であり、そうでないものが漫画映画なのだ」と。TVアニメなどをやっていると、のべつ行き当たる問題に、「ターゲット論」というヤツがある。なんのことはない。「これは五・六才を対象として」。これはもう少し高く小・中学生にも見てもらえるものとして……なんていう論理がそれで、それが実にしばしば作品の不出来を責める格好の武器にもなる。曰く、ターゲットの設定を誤っている。折角設定したターゲットを充分、念頭に置いて作られていない……馬鹿馬鹿しい話だが、このような

セリフは一旦発せられた時、ほとんどの事実上の問答無用をすら意味するのである。

松本氏の発言になる先の云い分、「子供だけでなく、大人も含めて……」という件りは、ちよつとすると単なる「ターゲットの拡大論」のようにも聞こえるが、決してそうではない。云わんとするところは明瞭に、「ターゲットの拒否、否認」なのだ。ターゲットの設定を拒否すれば、作品の主役はもう「自分」しかなくなる。そして作品の主役が「自分」になつてはじめて、彼にとつての「表現行為」が可能になる。そういう時にはじめて、「映画」が出来る——氏の論法はこうであり、ひきあいにデイズニーを出すことによつて、氏は史にはつきりと、過去のものになつた「漫画映画」の地平を撃っているのだ。

一見なんでもなさそうな氏の発言。しかし、それに類するものを十年前に果たして我々は見ることが出来ただろうか。十年前、確かに虫プロは二本の「アニメラマ」なる「大作」を持ち、三本目の「哀しみのペラドンナ」は虫プロそのものを文字通り、瓦解させてしまうほどの「重さ」を発揚した。しかし、僕は敢えて断言してもいい。あれら一連の作品を規定していたのは相も変らぬターゲット論の金縛りであり、意図されたのは単なる「漫画映画の漫画映画としての市場拡張」に他ならなかったのだということ。

信じ難いことだが、「アニメーション技法で以て映画を創る」という発想の公然的な登場を、一九七〇年にこの途に入つた僕は、ほぼ十年にもわたって待ち続けなければならなかったのだ。

* 旧世代の混乱—— 「火の鳥2772」について

同じ雑誌、別冊奇想天外No.11には、次いで手塚治虫氏の対談が掲載されている。そして先の松本氏の場合とは違い、この方にはおよそ好対称の無残な混乱が露呈されている。

まずはいくつかの手塚氏の発言をひいてみよう。

（その時点としては、まだ未公開の「火の鳥2772」について……）

「ただの漫画物語になつてしまひました。アニメの冒険というのが僕の考えていたほどでなくて」「もうデイズニーみたいななばかばかしいことはやめました」「メタモルフオーゼ」だつて、フルアニメでしょ。それに「指輪物語」もそうでしょ。そういうのが、みんな失敗しているのは……（略）」

「今度の『火の鳥』の場合に、すごく迷つたのは、これはいわゆるアニメにするか、そういう興業上の商品として完璧な、今の観客に向く要素をもうこむか、そこらへんでものすごく悩んだですね。その悩みがそのまま出てる」。

「つまり。ヤマト」ファンとか、「99」ファンとか、いわゆるテレビアニメのやきなおいのアニメでも、喜ぶ



「ア・ンが必要であって……」

「日本の場合、どういうわけか、劇場映画で、単純で、ン・ア・ブな話がちつとも受けなくて、どつちかというところでもか、これでもかと売りこみすぎるくらいガタガタしている作品というのは比較的受けるんですね。」

「今度の映画は、マニアが見ると、やっぱり苦しい。恐らく批評家はものすごく嫌なすと思う。つまりアニメブームにのった作品だと言われるかもしれない。いい批評は、絶対ばくは期待してないんだけど、結果的にその方が受けると思う。」（傍点全て筆者）

とめどなく引用を連ねても仕方がないので、この程度にとめておくが、もちろん一読してもう充分お気づきのことと思う。手塚氏の発想は、こういう時世（アニメブーム）に乗ってモノをつくるんだから、とにかく受けたい。沢山の客をとりたい。という大変素直な商業感覚によって貫かれている。そして、その商業的な打算とマニア（氏の云う所によれば、動きのわかる本物のアニメのわかる観客）嗜好との板ばさみにあって氏は悩み、そしてその悩みがそのまま露呈されることになって、作品はくい足りないものになったが、それは必要な妥協だった、という訳である。だがそうだろうか。果して問題はそんな所にあるのだろうか。

「銀河鉄道999」と違って「火の鳥」は幸いにしてかけ込みながらも、鑑賞

することが出来た。そして手塚氏の案じた通り、それが文句なしの失敗作であることを、僕は自分の眼で確かめることが出来た。そして今、あの作品に對しての自分なりの評価をふまえて早手回しに結論を云ってしまおうなら、氏の失敗（あらかじめ断っておくが、それは興業的にどうだったかというような問題ではない）の原因は、まさに先掲したような氏の発想、そのものの中にこそ内包されていたのだ。つまり、いまだに漫画映画の表現を對象化出来ない、タ・ゲ・ト論を脱しきれない、氏と氏を含む旧世代そのものの失敗であつたのだ

まず指摘しなければならないのは、氏の思考方法の中心に抜き難くある次のような硬直した図式である。

マニアフルアニメを愛好する人↓
一般観客リリミテッドでもなんでもゴチャゴチャと楽しませてくれさえすればいいという人。

このような図式に乗って考えるならばアニメ作品を作るに際しての問題は、「いかにフルアニメ／アニメの本道に近い作品を、いかに一般観客へのサービスをそこねない形でやりとげるか……」ということに尽くされてしまう。

そして事実、氏の発想はこの対談においても、終始そこから出ることはない。はつきりいつてしまおう。手塚氏にとって今、もっとも大切なことは、右のような図式から自らを脱却させるこ

とだ。そして「アニメ・ジョン・映画作家」としての自分を、他のあれこれの気迷いを絶つてしっかりと確立することだ。一般の観客は、そうすれば自然そのあとについていく。決して、無責任な提言ではない。氏の図抜けた作家としての実績、その確かな、そして絶對的に固有な持ち味から推して、そう断じてさしつかえはない。

だが、「火の鳥2772」に根こそぎ表白されたのは文字通りの「混乱」以外の何物でもなかった。氏が自ら認めるような構成上の混乱を筆頭に、各エピソードをバラバラにしてしまった演出上の混乱、「フル手法」と、リミテッド手法との混乱、キャラクターの混乱、新手法の導入と、その使用に當つての混乱、そして想像に難くない現場の制作状況の混乱と、その為に彼らに空費されたであろう貴重な労力の物云わぬ重み……。

二時間弱にわたって、ほとんど耐えがたい苦痛のうちにそれらを見続けた僕は、その全体をどうしてもこう名付けずにはいられなくなった。旧世代の混乱……

* 更に「火の鳥2772」について

一昨年に始まる「アニメブーム本番」の様相は、内部にいる我々にとってもすこぶる奇怪なものだった。だが、奇怪なりにそれは持続し、反響は再生

産されて思いもかけぬアクションが、思いもかけぬサイドから得られたりもした。吉本隆明氏が、「ヤマト愛の戦士たち」を反語的なながら当年度のSF映画ベストワンと評したり、山崎正和氏が、「銀河鉄道999」の感想に托して、「新しい表現領域の台頭」に言い及んだときは、その最たる部類だった。事情にうとい諸先生方の冷やかし半分の合の手を真に受けて喜ぶほどのお人好しいないにしても、そうした時勢は確実に、或るアニメ界内部からの動向を促すものではあつたはずだ。つまり、「アニメーション作家」、「アニメーション映画」の登場・冷やかし半分にはなく、真面目に論じてもお足りる「表現作品としてのアニメ」の明確な台頭を……である。

云うまでもなく、松本氏等と共に手塚氏は、そうした時代の要請に真先きに応えてしかるべき主戦投手の人だった。世間は、僕等をも含めて氏の、氏自身としてのいつわりのない表出である作品を求めたのである。だが、その解答は先に見た通りだった。

今、「火の鳥2772」のあれこれのシーンを思い起こしながら、更に奇想天外志氣揚の手塚氏の談を読み返しながら、この稿を書きつつ僕は無性にいらだたしく、もどかしい想いを禁じえないでいる。そして、「旧世代」へののはつきりとした訣別の文句を、幾度となく頭の中に思い浮べている。

* 師団と小隊、或いは遊撃戦としての「表現」——そして結び

「火の鳥2772」の無残な敗北それは手塚氏のひそかな期待に反して、批評家と一般観客の両方から見離されるという皮肉な形をとった。——は、後に続いた「地球へ」の失敗によって一層痛ましさを増した。アニメという方法を元来必然のものとはしていないが、たつ監督の失筆に多く起因する「地球へ」の惨状を「火の鳥」と同次元で論じることは出来ないが、この両極端とも云いうる二つの崩壊現象は、興味深い或る方向を我々に暗示しているように思われる。

まずい例えを承知で敢えて云うなら、それはアニメ戦線における師団戦の無効性と、小隊戦、もしくは遊撃戦の有効性の証明ということである。マイナー戦線に対する期せずしての鼓舞である。



提供/東映(株)

世は挙げてマイナー志向というのが昨今の風潮であるようだ。ならばそうした安易な自己規定に安住していい筈はないが、しかし現実にはどう規定しようと、TVアニメに大半は尚依存しているアニメ作業が、おしなべて、「マイナー」を地でいくような惨めな状況下で営まれていることはまぎれもない事実なのだ。早い話、「ガンダム」の製作班の実態は、「火の鳥」を師団になぞらえるならば、誇張なしに小隊か中隊のそれである。

質などは問わないと狩り集めても尚必要絶対量に達しない作画者の数や、カゲを一つつける毎に、いちいち仕上プロの事情を汲まなければならないミジメさ加減、あのズンペラボのホワイトベースをささへ、ついに一枚の中割動画もなしに処理しなければならなかったようなインジケた諸制約、生理の許容する限界を越えたバンクカットの使用、そのバンク処理のための専門担当者の一入すら配置出来ないミミッチイ制作予算……etc. ロトスコープともスキャンメイトとも、キャラクター制とも背景もモロに描き込んだ「フルアニメーション」とも、まるつきり縁遠い状況というのが良くお判りいただけると思う。

くだいようだが、手塚氏に対しては重ねて念を押ししたい。我々はそのような状況下で作られた作品を、やむをえずの居直りの意をこめて、「マイナー」と呼ぶのだ。そして、そうではない作

品、例えば「火の鳥2772」のようなそれを、その対として「メジャー」と呼ぶ訳なのだ。

「メジャー」といえば、真性のメジャーは云うまでもなく往年のフルアニメーションである。そして今日にその再生を望むということは、丁度五〇年代の華麗なレビュミュージカルを、現代において尚こしらえようとするにも似たおめでたいもくろみである。

ほんの数カットの作画に数ヶ月を費やすことが許されるような製作状況が今日の日本において望むべくもない以上、メジャーへの志向は、自然擬似メジャーの次元での自足に終ることになる。「火の鳥2772」はそれを「醜悪」という形で沢く世間に見せつけたのだった。

「メジャー志向」という愚かしいコースを避けて、より賢明にモノを作ろうという気運は既に本場のアメリカにおいてささ著しい。近い例をあげるならあの「指輪物語」が格好なその産物である。手塚氏が「失敗」とすげなく評したこの作品は、しかし少なくとも僕の眼には、根太い一本のイメージの結晶化に成功しているという点で充分に屈服的であったし、興味深い幾つかの先見性に満ち満ちてさえた。先の「フロッツ・ザ・キャノット」に続いて、バクシは確実に独自の表現手法をたずさえた「作家」への途を歩んでいるのである。

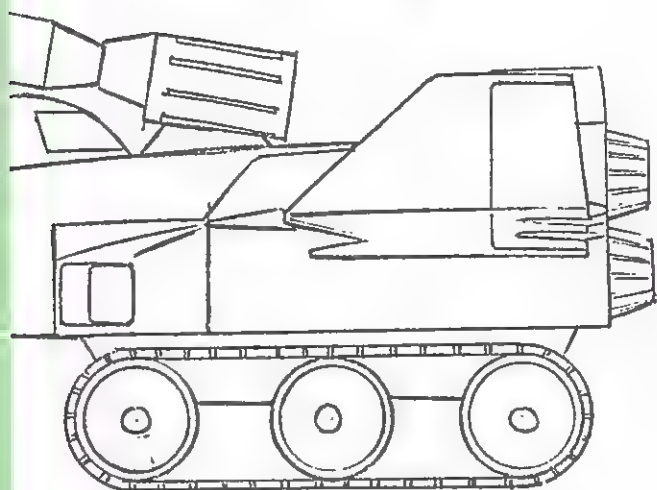
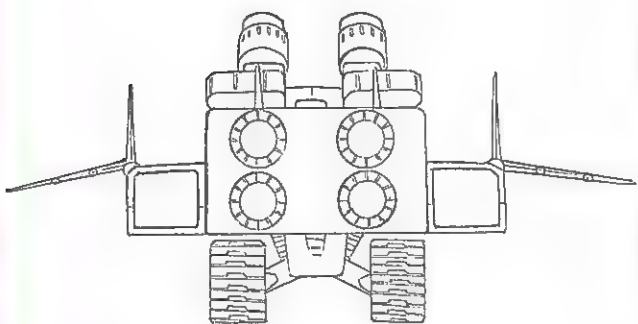
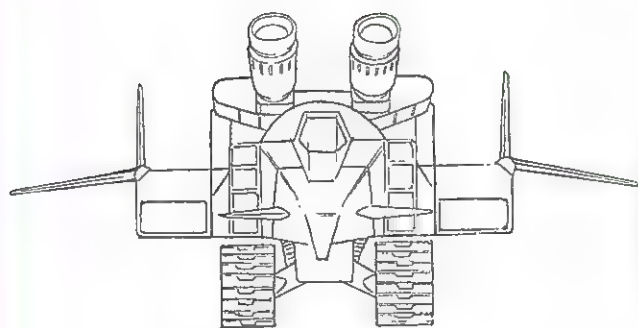
何もあちらの作品を引き合いに出す

までもない。既に日本には洗練されたリミテッドの技術水準が拓かれており、その一例は先に「未来少年コナン」の成果としても示されている。(快作と評価の高い「カリオス、ロの城」は、不幸にも僕の入院中の公開で見ることは出来なかったが、評にたがわぬ内容であつただろうということは想像に難くない。)

手塚氏を責めさいなんだようなジレンマ マニア(フルアニメ支持者)の側に立つか、それとも人衆受けをねらうか、というようなハムレト的「難題」は、残念なことにもはや存在してはいないのだ。古代の雷電族のような、図体ばかりがデカくて小回りが効かない体裁での「漫画映画」は幸いにも死滅し、しかもその後に来る新しい種としての「アニメーション映画」の途は既に半ば以上提示されているのだ。

「手法」は既に優れた先達の人達によって充分に示されている。(重ねて云うがそれはロトスコープでもスキャンメイトでも部分的なフルアニメーションでも……ない。あとに待たれているのは、只ひたすら「作家達」の登場だけなのだ。「表現」という必然的に自分自身へとハネ返る行為を、覚悟の上でそれとして実践してくれる自立した「作家達」——彼等の手になる、生き生きとした感触を持った「作品」との出遭いをこそ、「マニア」とも、「一般観客」とも名付けられない沢山の人々は現在切に待ち望んでいるのだ。

設定・資料集



●人物設定①



＊砂漠でのコスチューム



＊放射能よけ被布スタイル



●アムロ・レイ

●リュウ・ホセイ



＊柔道着スタイル



●ハヤト・コバヤシ



●ブライト・ノア

＊病室でのコスチューム

●カイ・シデン

＊ハチスタイル



* 他死のノ・ワ



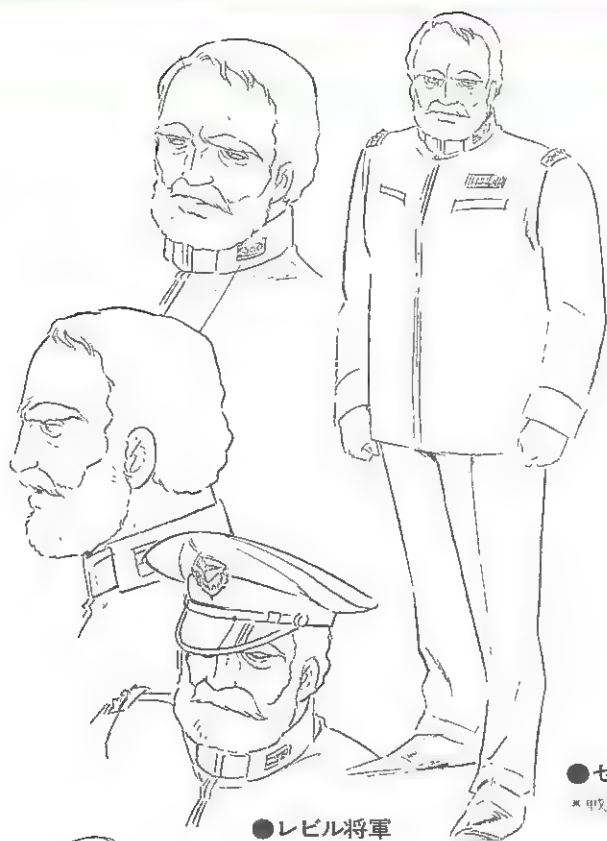
●フラウ・ポウ



●ミライ・ヤシマ

●セイラ・マス

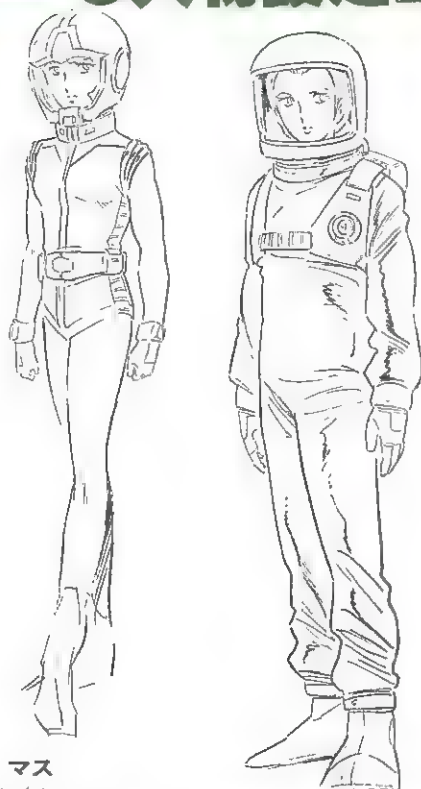
* 小柄スタイル



●レビル将軍

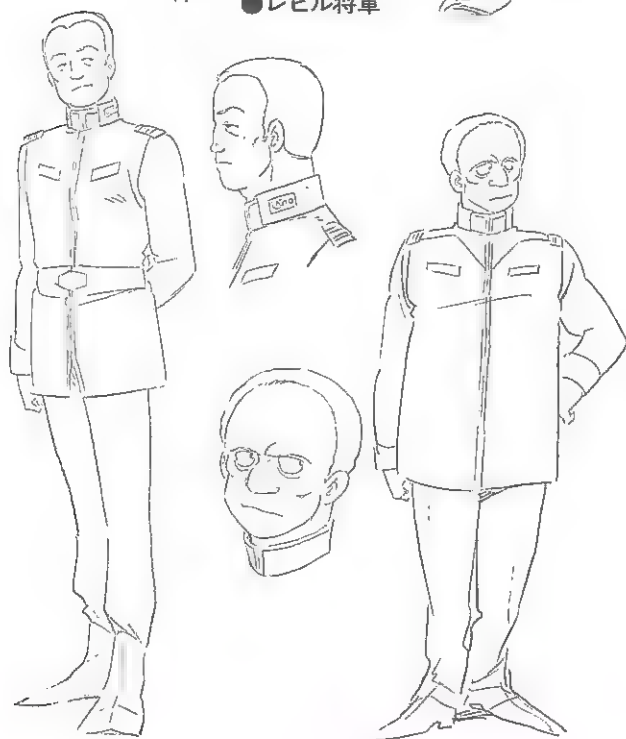
●セイラ・マス

※戦闘服スタイル



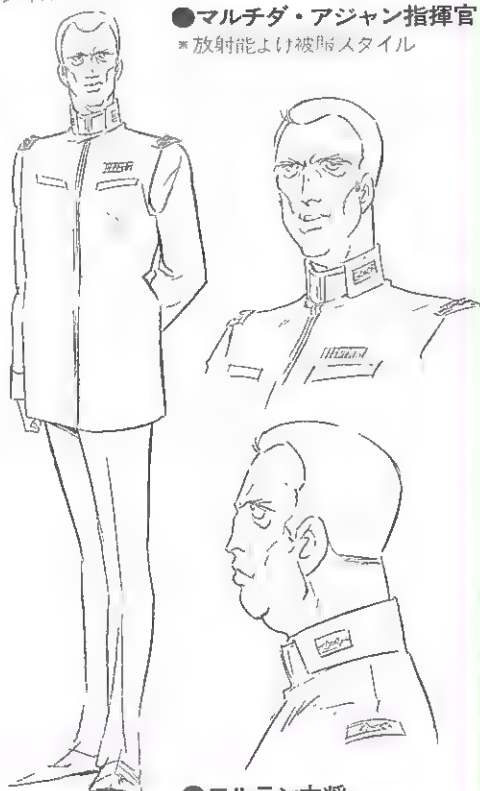
●マルチダ・アジャン指揮官

※放射能よけ被服スタイル

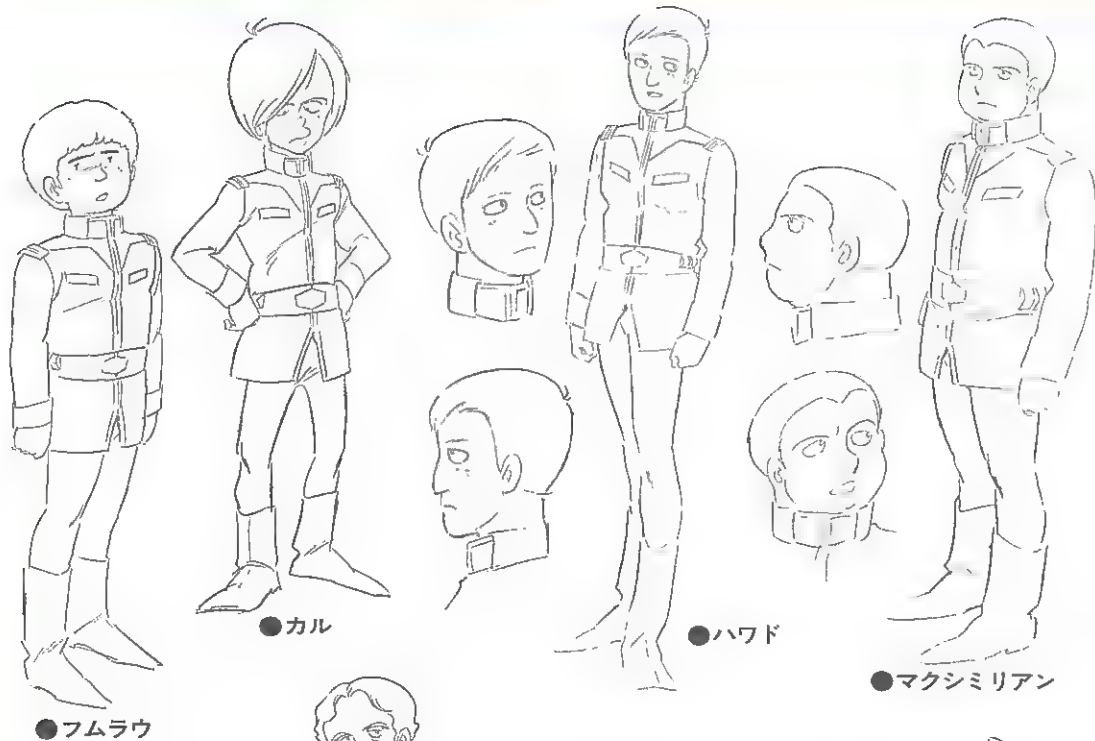


●セキ技術大佐

●ジュダック



●エルラン中将



●人物設定3



●酔払いの兵士達



●兵士



●サンマロ



●メディアのパイロット



●伝令の少年兵



●人物設定4



●リンゴ売りのおばさん

●レストランのおやじ

●天幕の老人

●避難民と子供達



●負傷した少年兵



●ロラン

●ククルス・ドアン



●ミハル

●島の子供達

●人物設定5



●クランプ副官



●タチ中尉

×タチスタイル

×コトスタイル

●ギャル



●クワラン

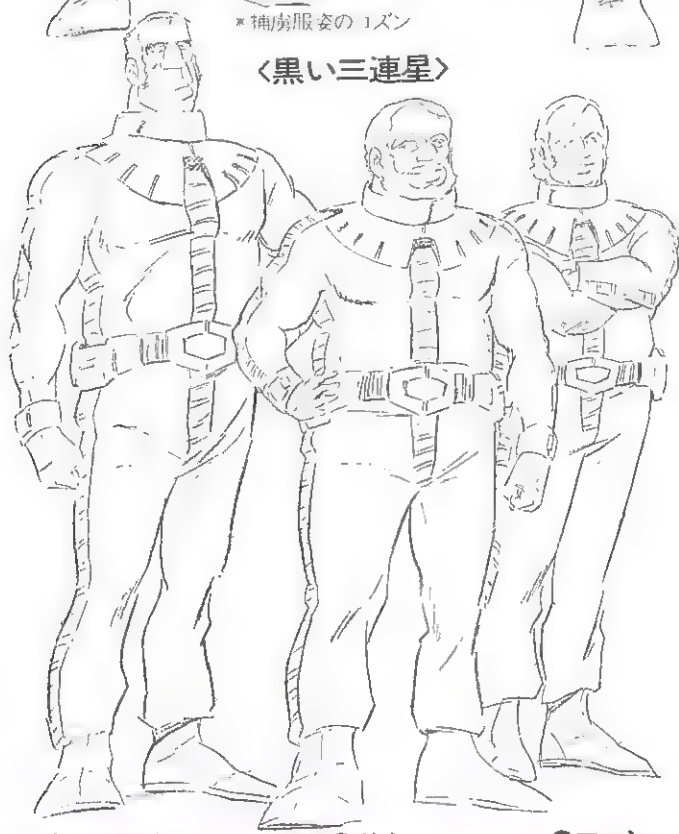
●ソル

×マリン・スツスタイル



＜黒い三連星＞

●コズン



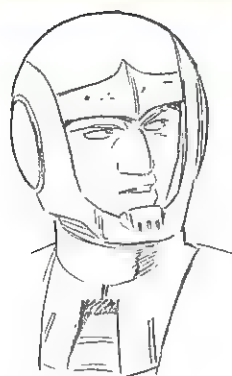
●オルテガ

●ガイア

●マッシュ







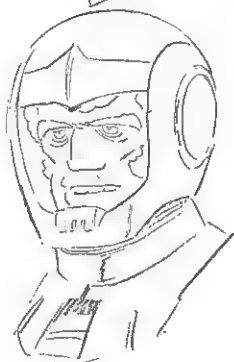
●バイス



●アコース



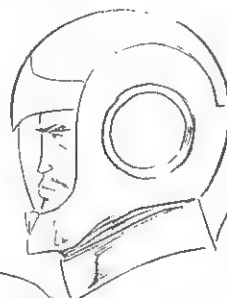
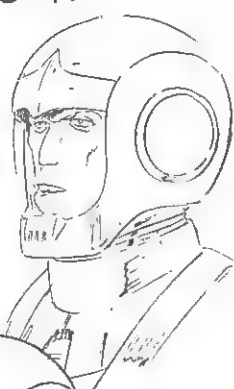
●ラング



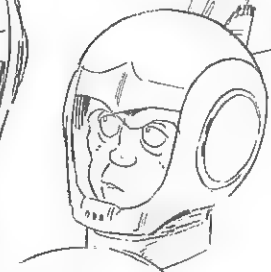
●ヘイブ



●マーチ



●マーシー



●ラサ



●その他の兵士達





●一般兵士の突撃スタイル

●兵士



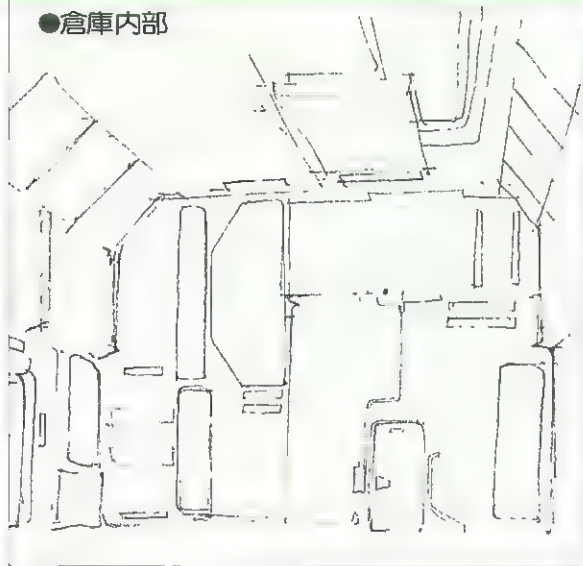
●母の写真

●若いジオンの負傷兵



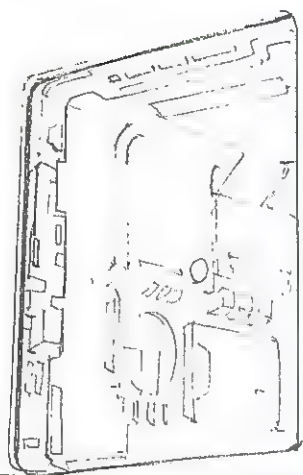
●コートを着た歩哨

●倉庫内部

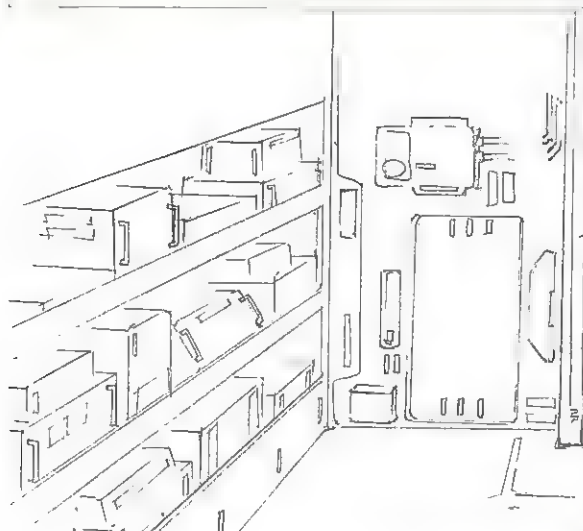


●美術設定1

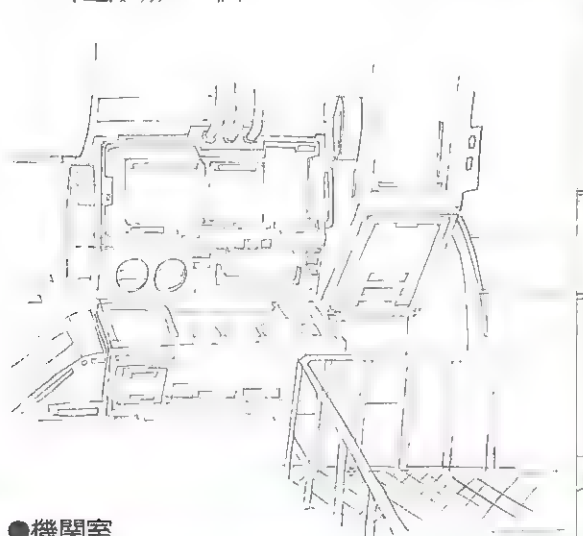
ホワイト・ベース



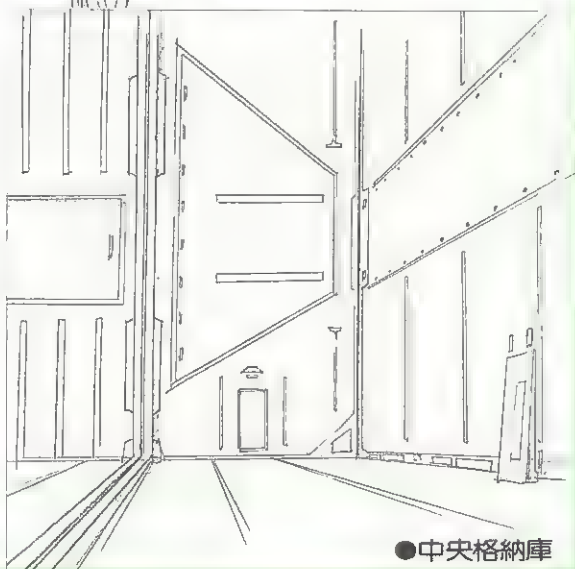
●倉庫入口



●貴重品/パーツ倉庫

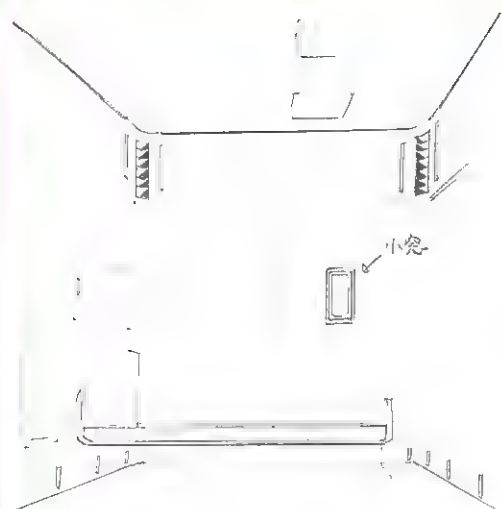


●機関室

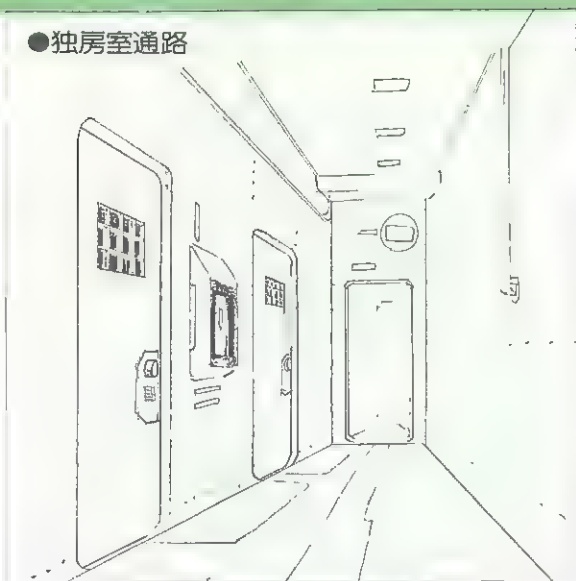


●中央格納庫

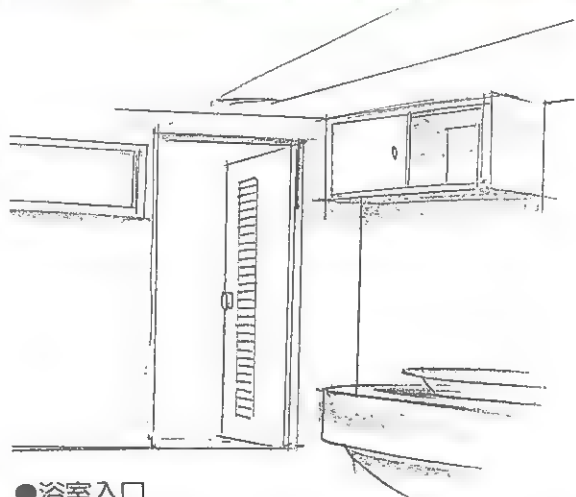
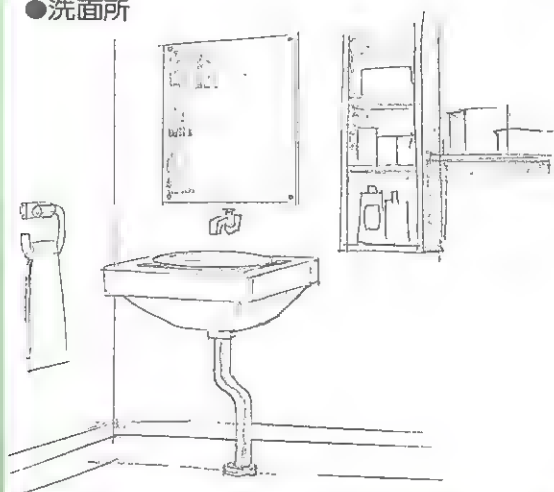
●独房室内



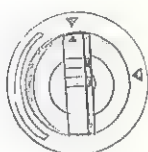
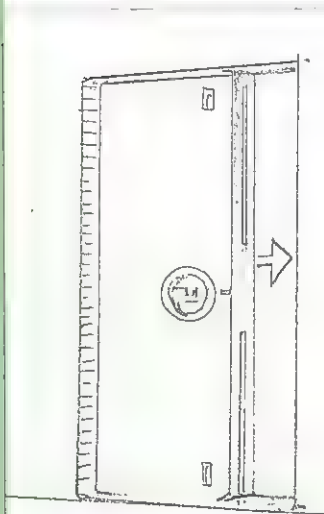
●独房室通路



●洗面所

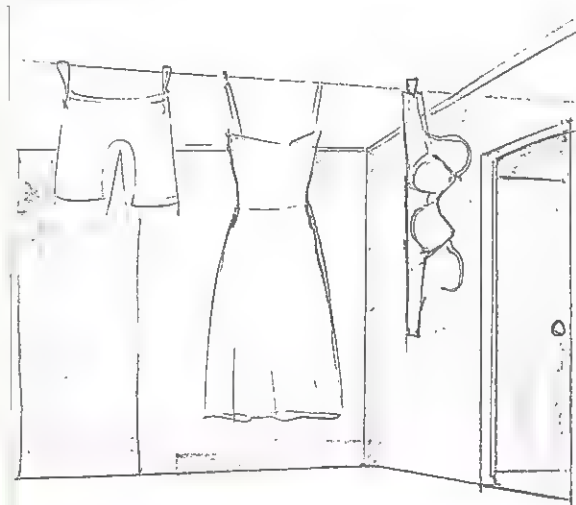


●浴室入口



●ドアロック

●エアロック入口



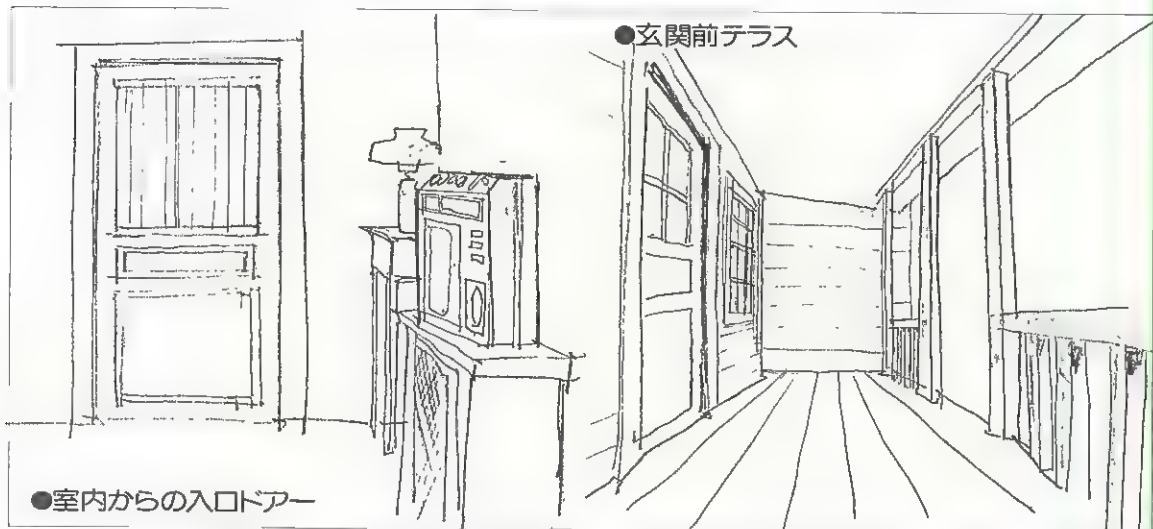
●脱衣室

●美術設定2

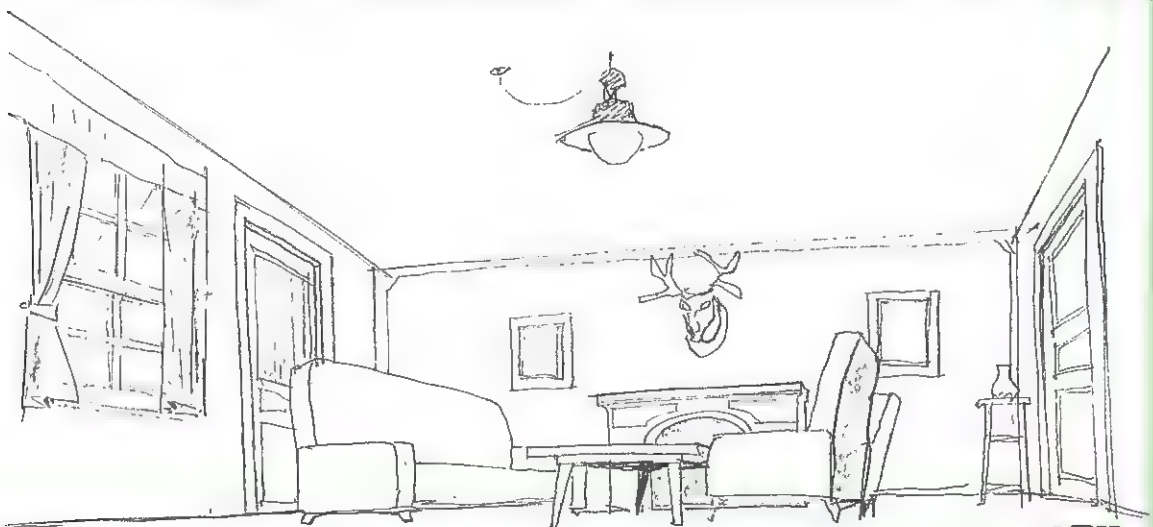
アムロの実家



●玄関前テラス



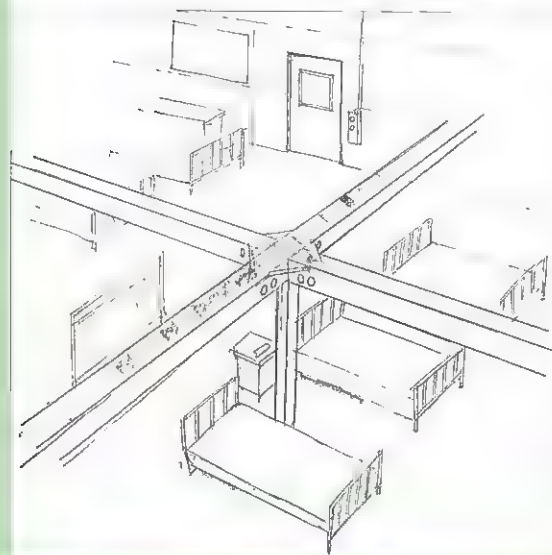
●室内からの入口ドアー



●居間



●ある廃家



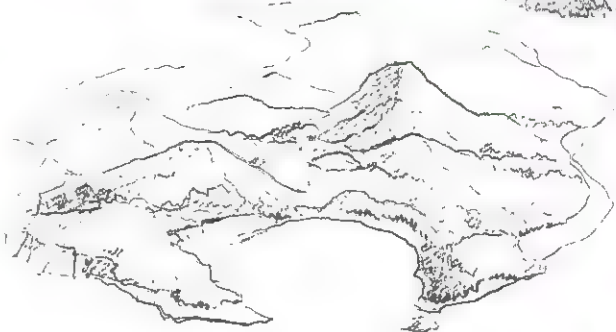
●キャンプ内部

●美術設定3

ドアンドアンの島



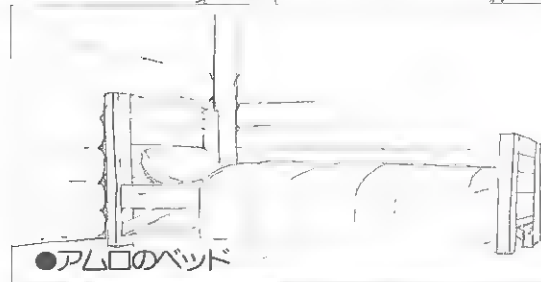
●滝



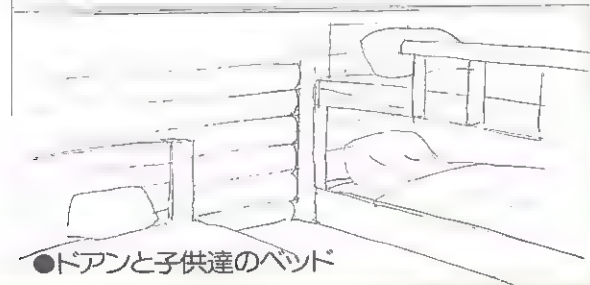
●島の全景



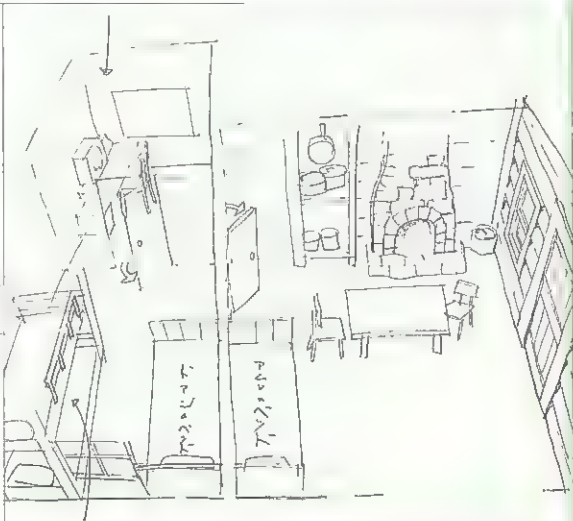
●ドアンドアンの家



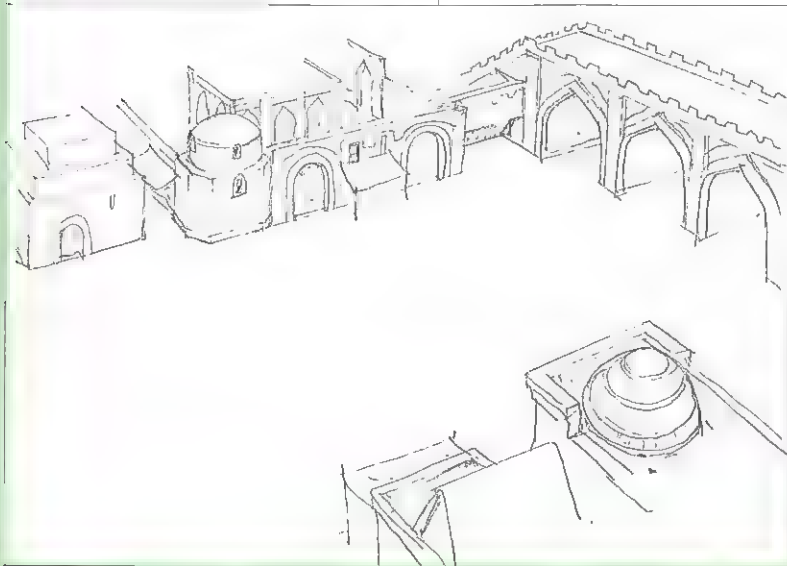
●アムロのベッド



●ドアンドアンと子供達のベッド



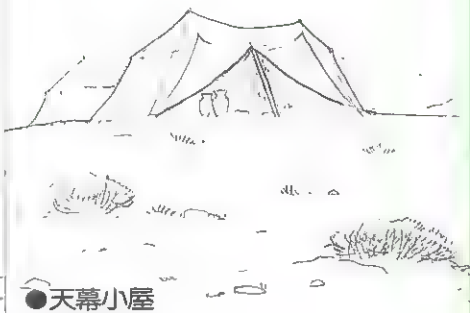
●家の見取図



●ソドンの町A

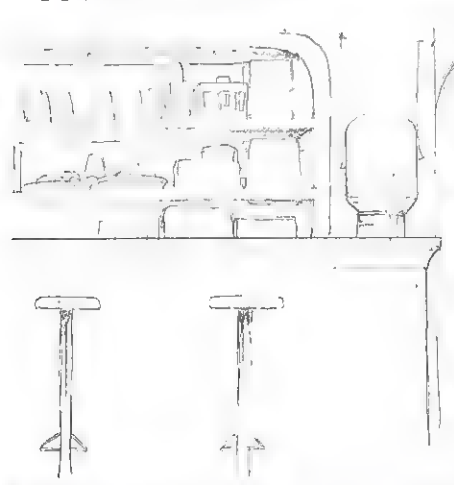


●美術設定4



●天幕小屋

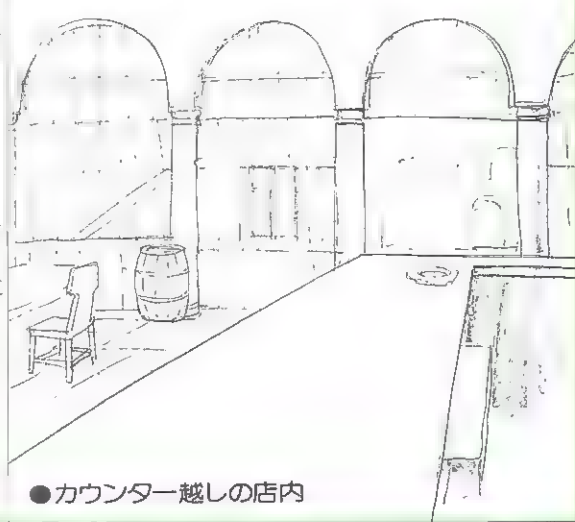
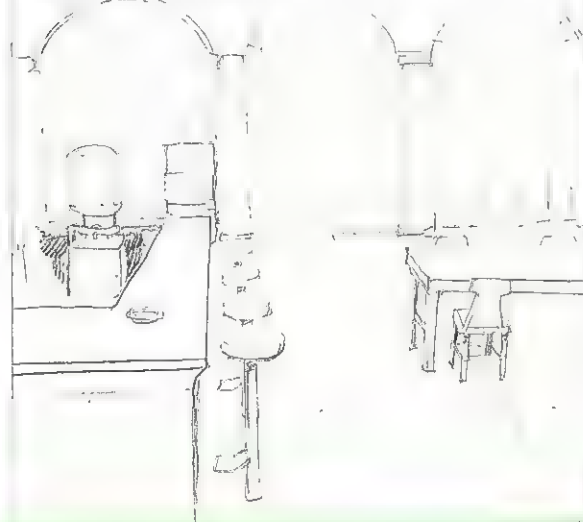
●レストラン・カウンター



●ソドンの町B



●レストラン・店内



●カウンター越しの店内

●ホワイトベースの隠れる谷



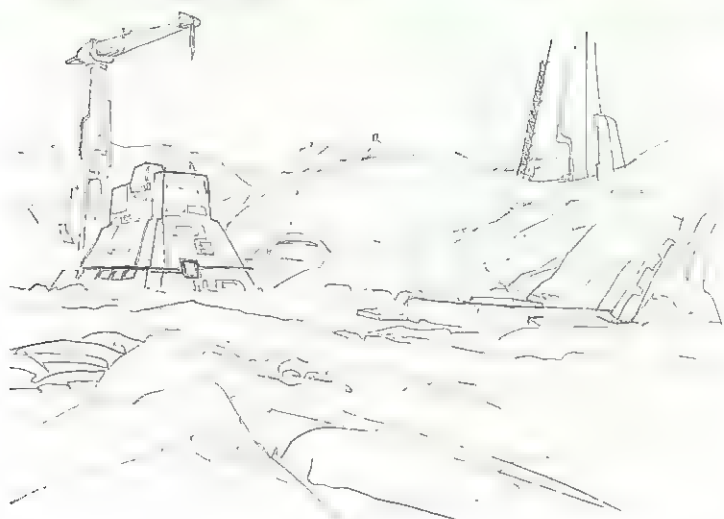
●ホワイトベースが止まる溪谷



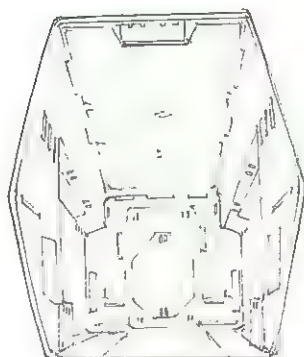
●山岳地帯の廃家



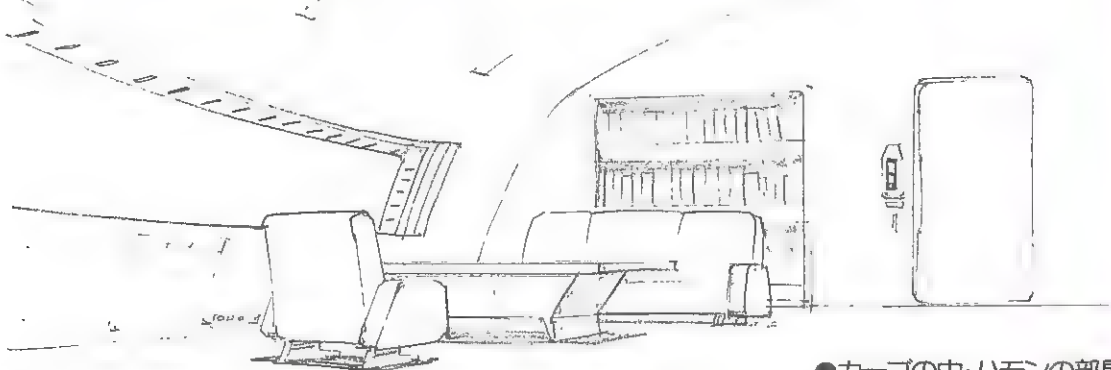
●マ・クベの鉱山基地



●美術設定5

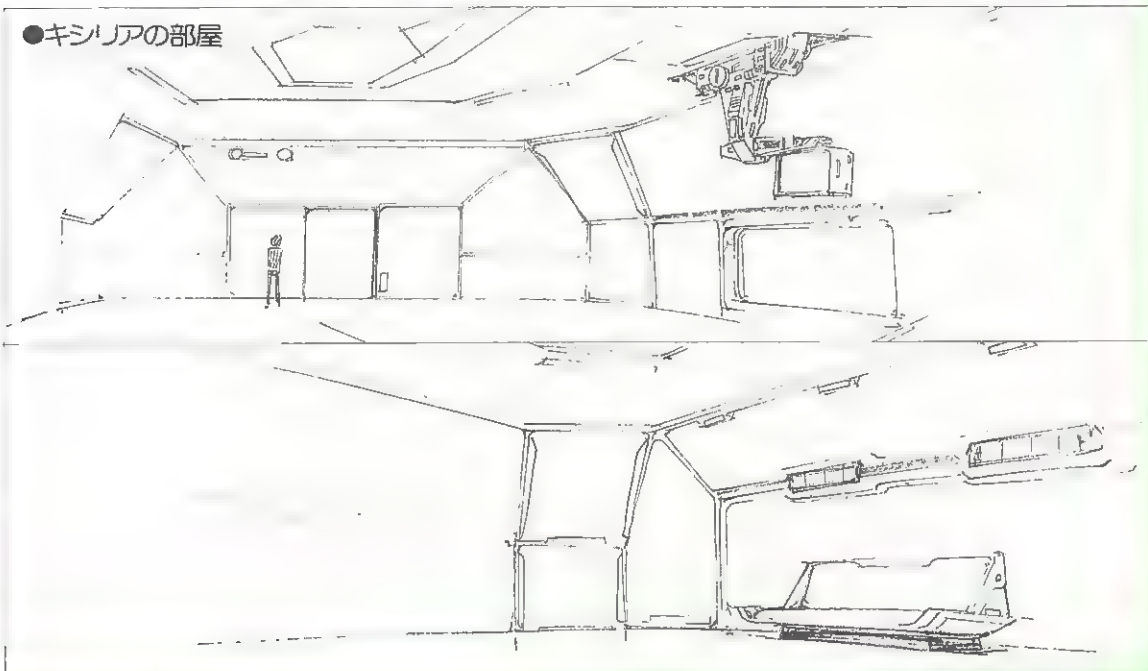


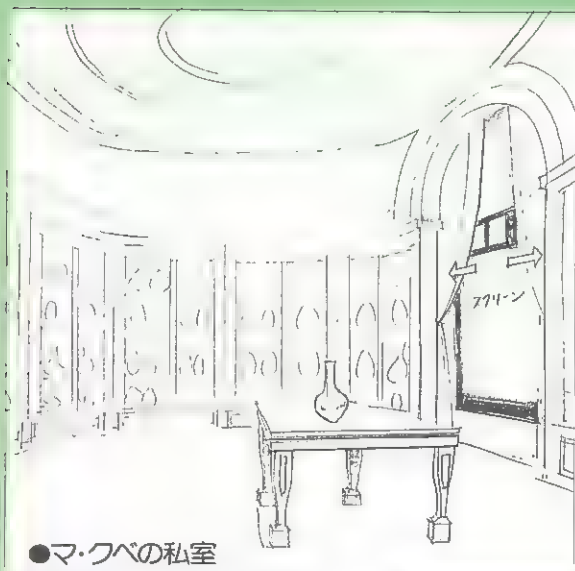
●ギャロップ格納庫



●カーゴの中・ハモンの部屋

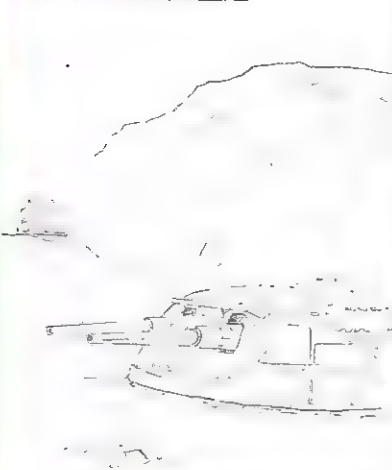
●キシリアの部屋



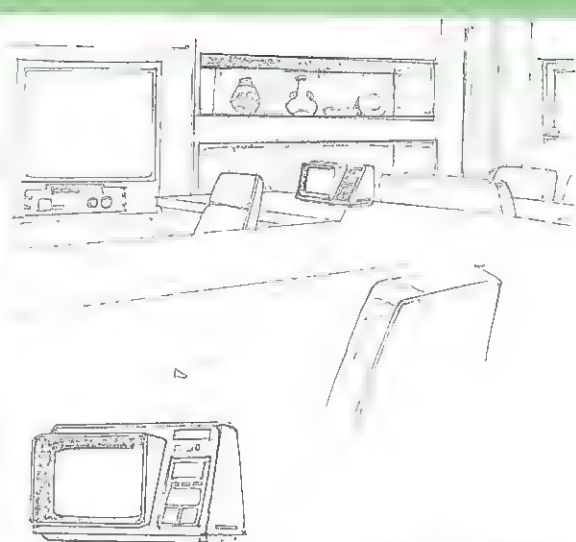
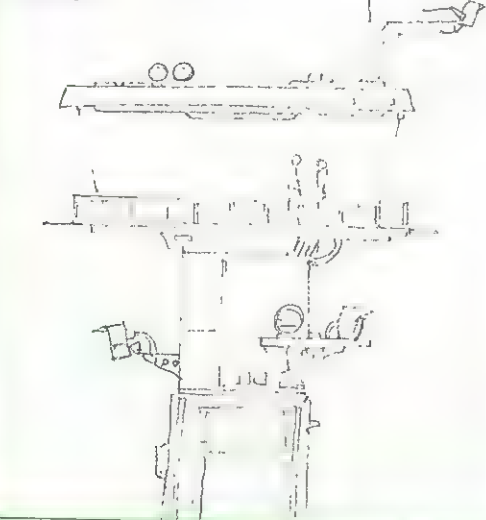


●マ・クペの私室

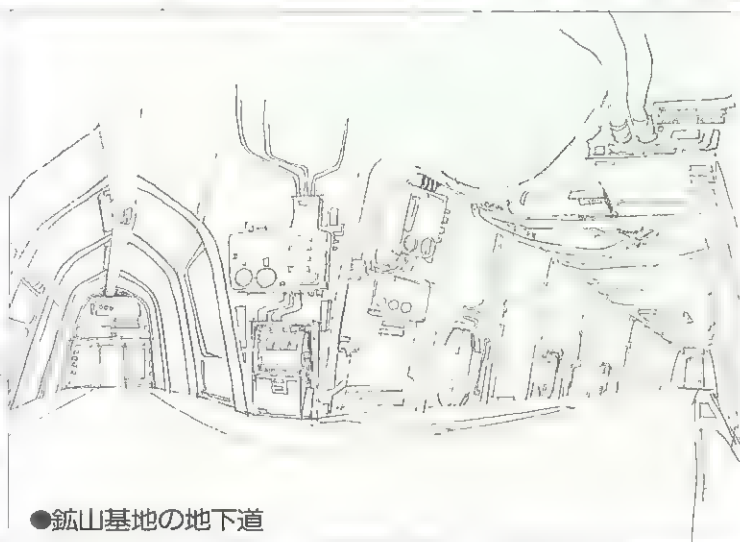
●マ・クペの鉱山基地



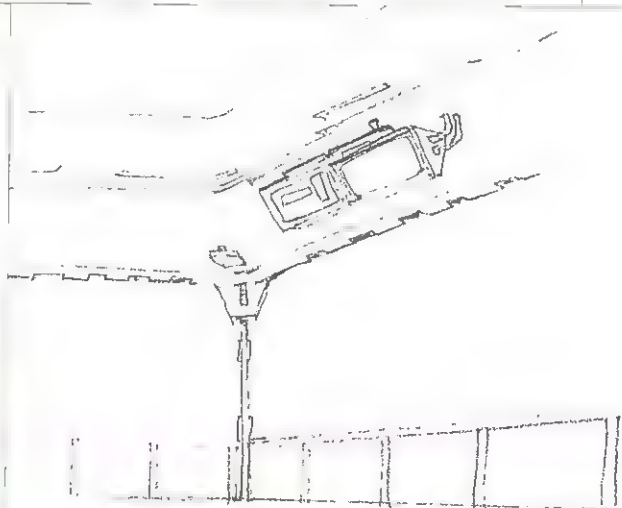
●見晴台



●マ・クペの部屋

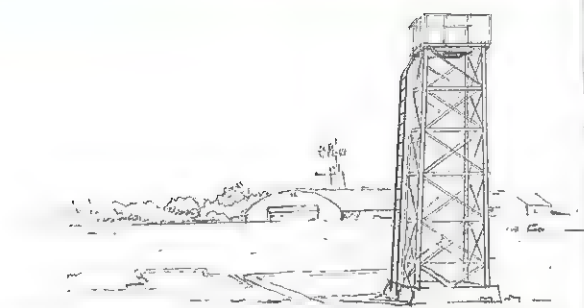


●鉱山基地の地下道

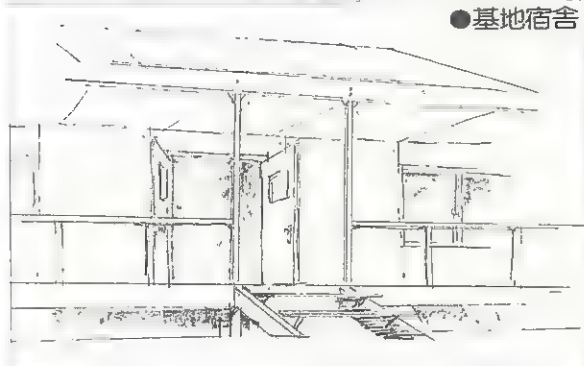


●見晴台内部

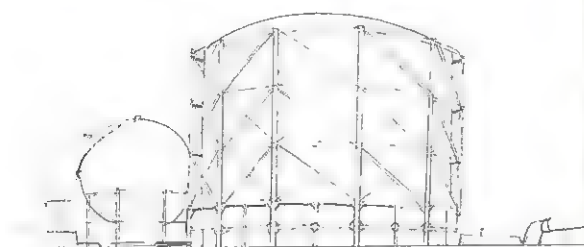
●美術設定6



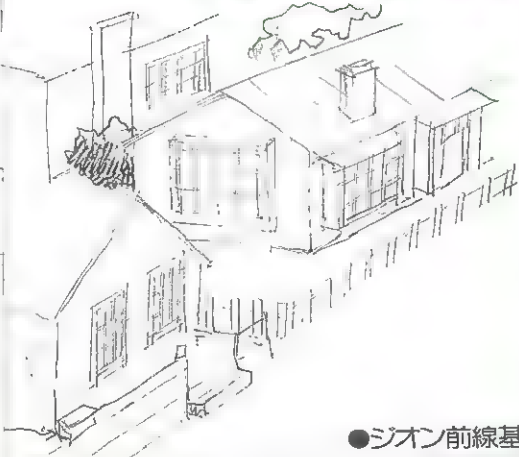
●基地宿舎



●燃料タンク

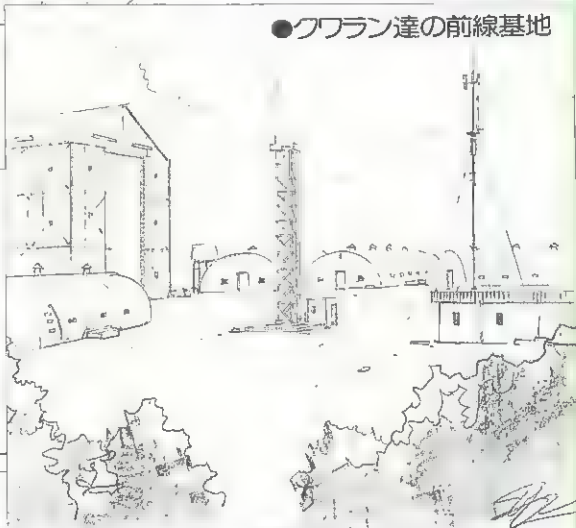


●ジオン・G7採掘場

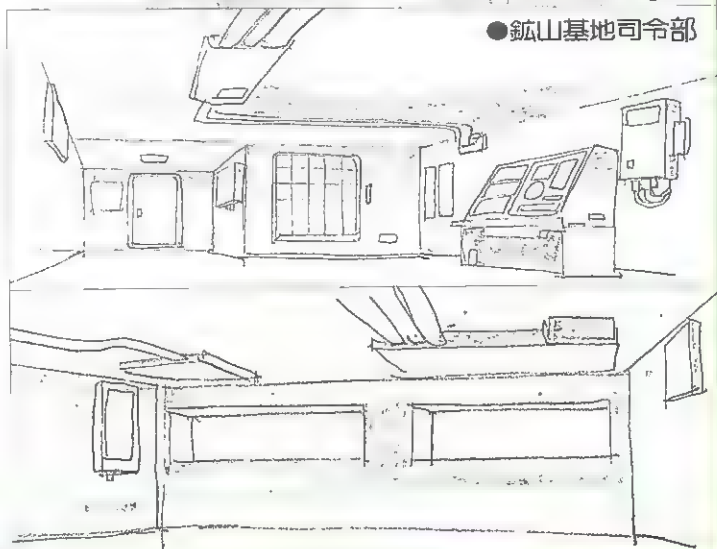


●ジオン前線基地

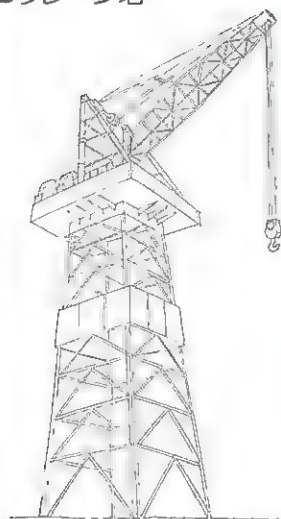
●クワラン達の前線基地



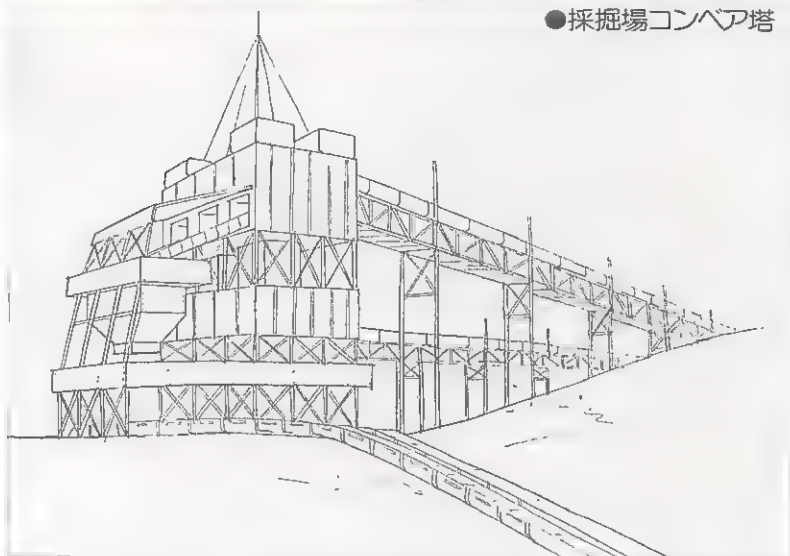
●鉾山基地司令部



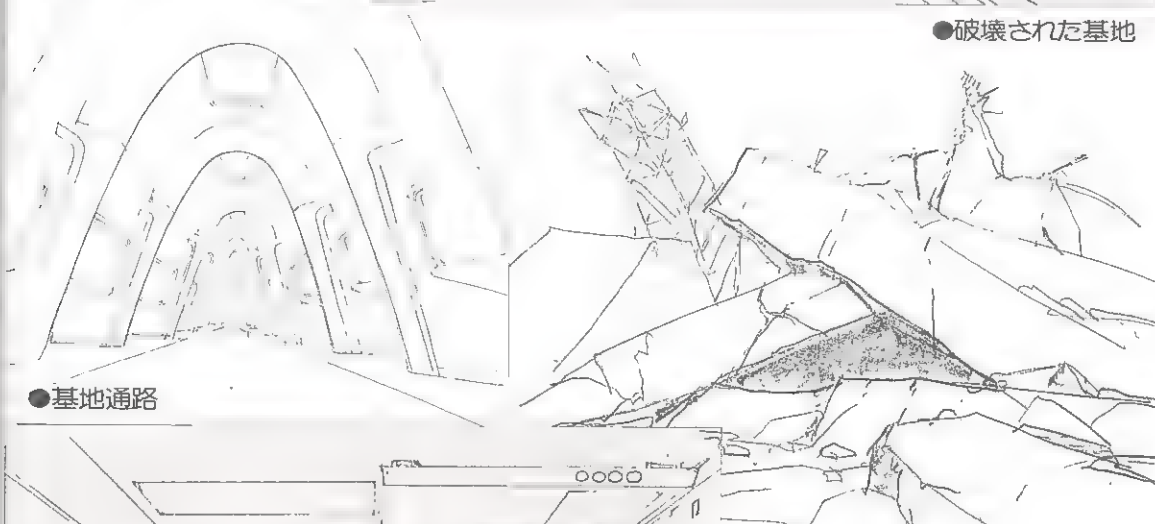
●クレーン塔



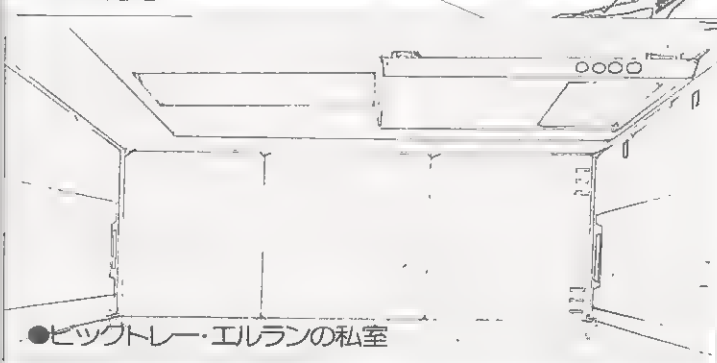
●採掘場コンベア塔



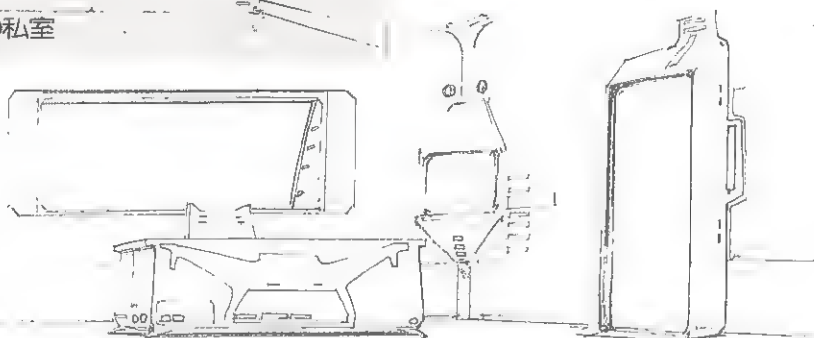
●破壊された基地



●基地通路



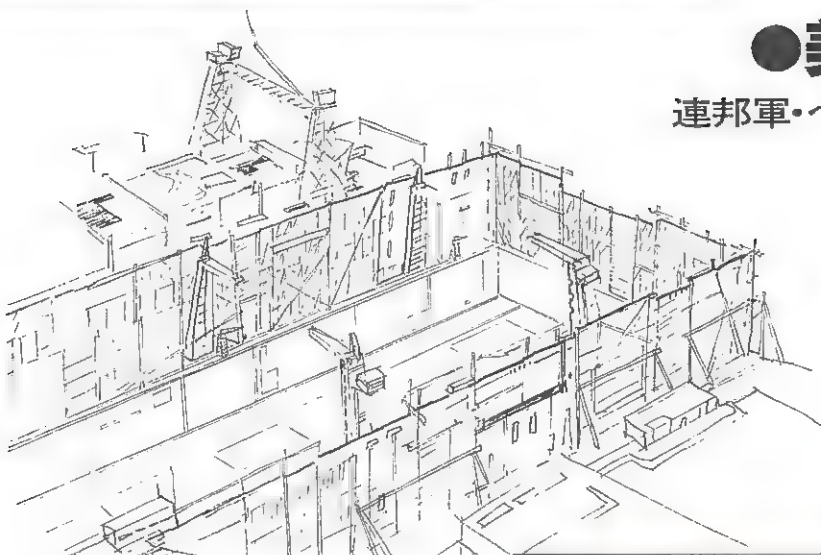
●ヒツトラー・エランの私室



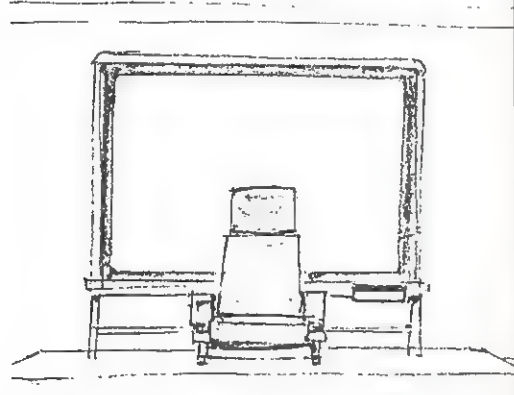
●エランの私室・デスク

●美術設定7

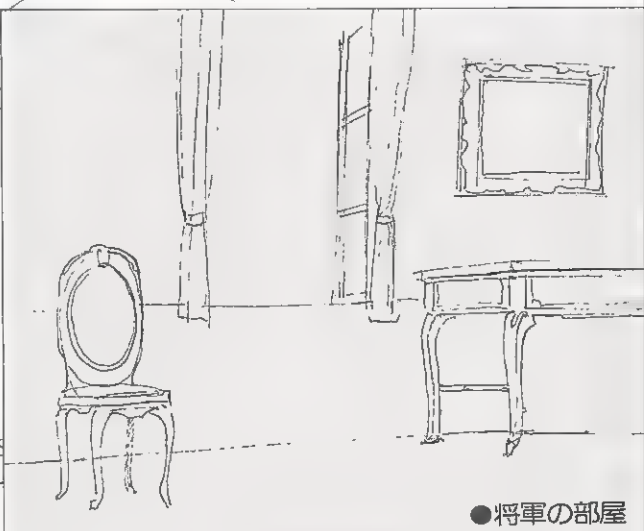
連邦軍・ベルファスト補給地



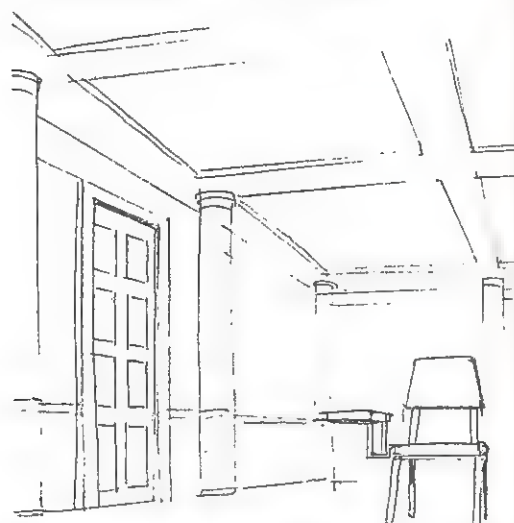
●ホワイト・ベースのドック



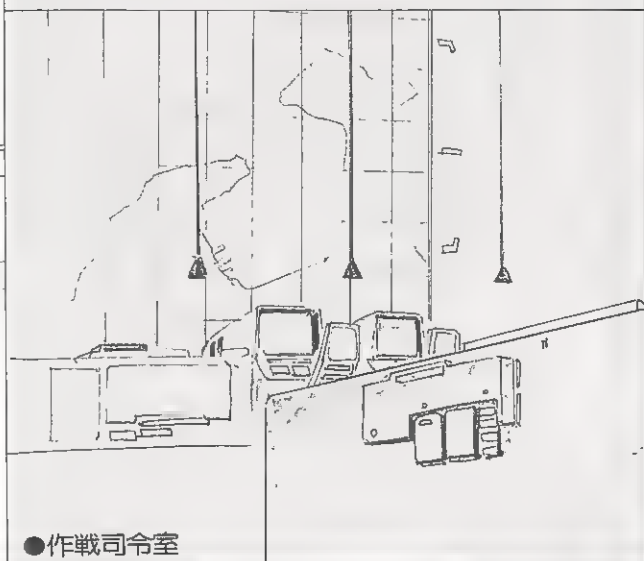
●ブリーフィング・ルーム(正面)



●将軍の部屋

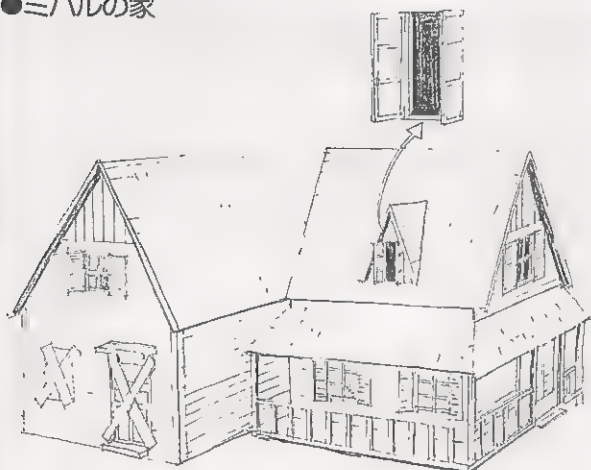


●ブリーフィング・ルーム(室内)

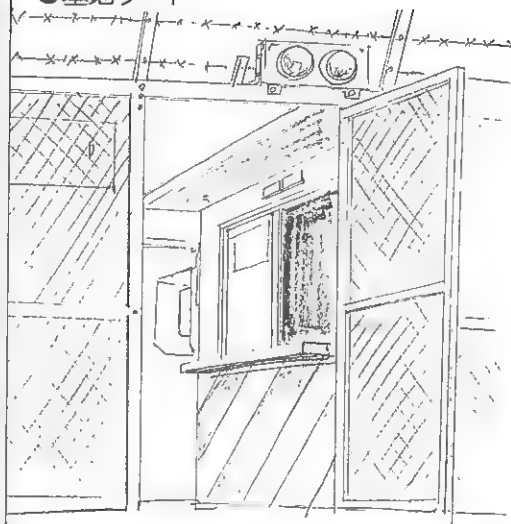


●作战司令部

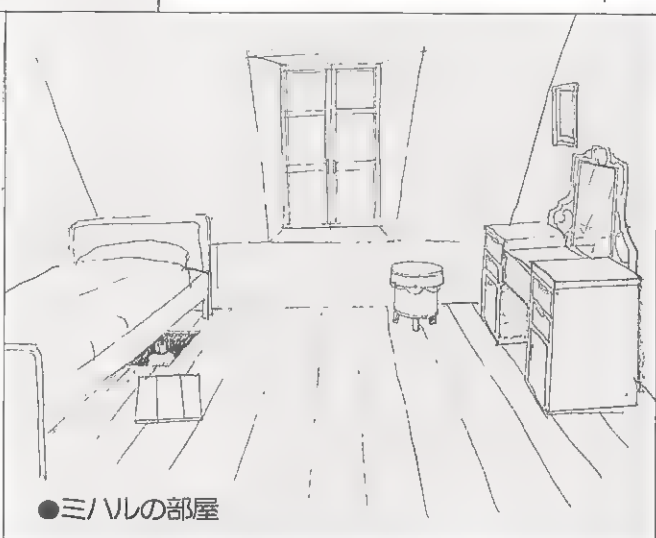
●ミハルの家



●基地ゲート



●炊事場



●ミハルの部屋



●簡易灯台

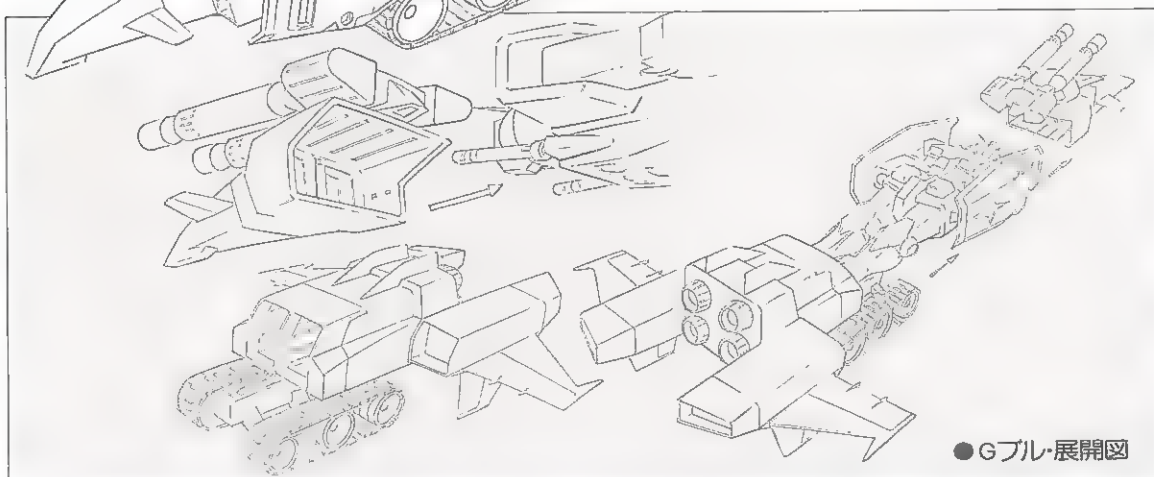
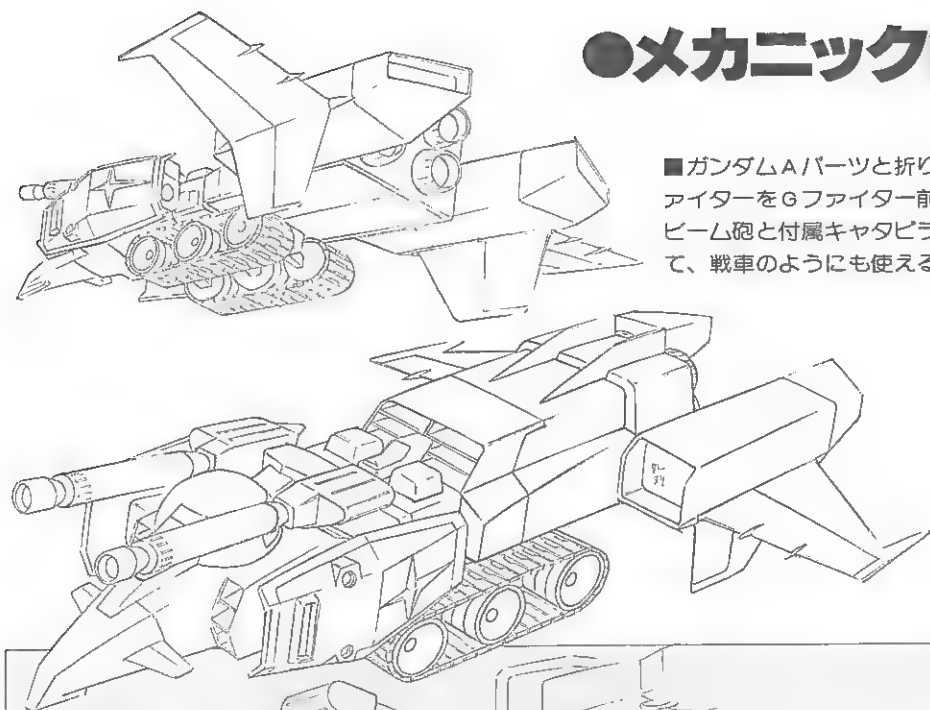


●市街

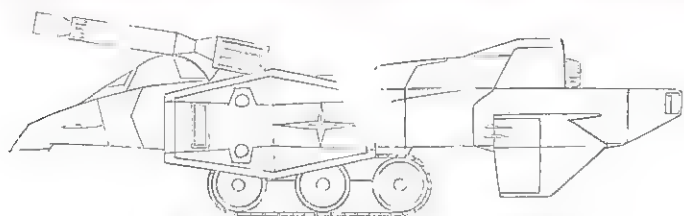
●メカニック設定①

Gブル

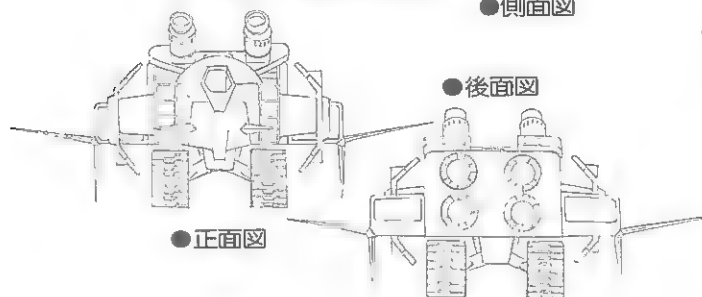
■ガンダムAパーツと折りたたんだコア・ファイターをGファイター前部に接続したもの。ビーム砲と付属キャタピラを使うことによって、戦車のようにも使える。



●Gブル・展開図

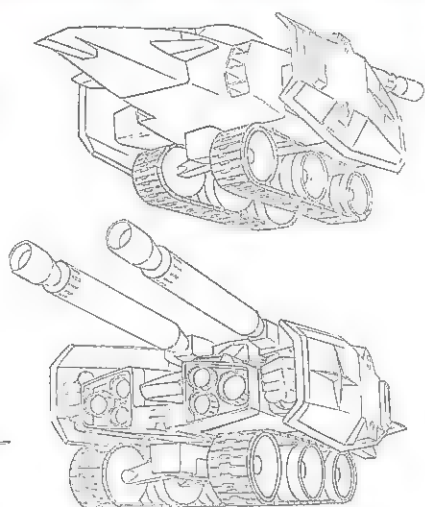


●側面図



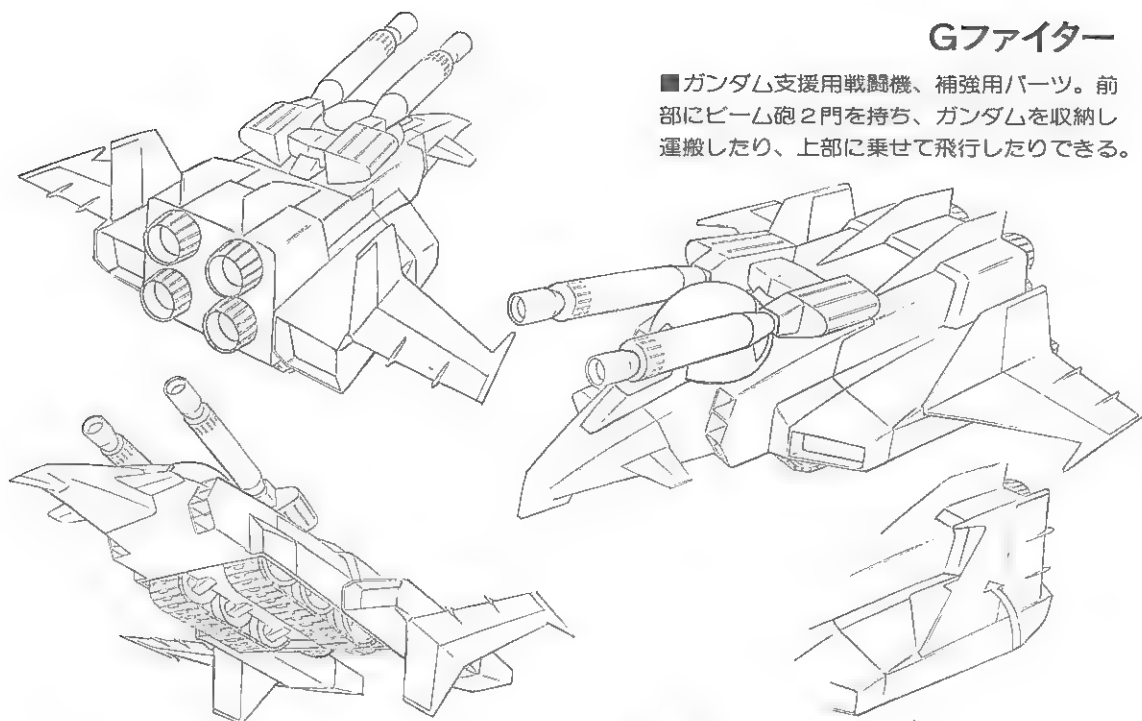
●正面図

●後面図



Gファイター

■ガンダム支援用戦闘機、補強用パーツ。前部にビーム砲2門を持ち、ガンダムを収納し運搬したり、上部に乗せて飛行したりできる。



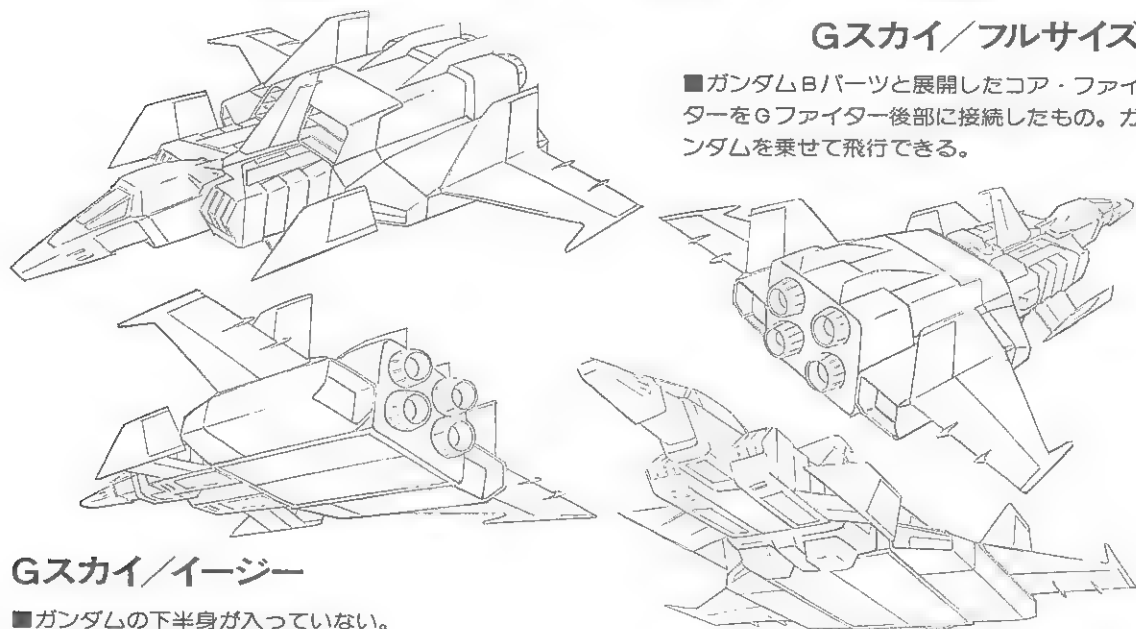
●側面図

●正面図

●後面図

Gスカイ/フルサイズ

■ガンダムBパーツと展開したコア・ファイターをGファイター後部に接続したもの。ガンダムを乗せて飛行できる。



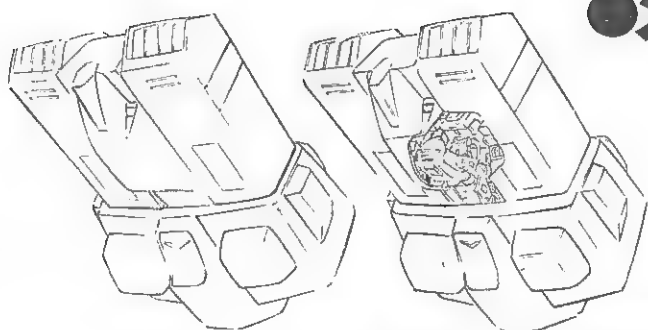
Gスカイ/イージー

■ガンダムの下半身が入っていない。

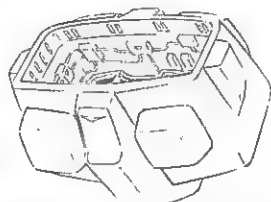
●メカニック設定②

ガンダム変形パターン関係

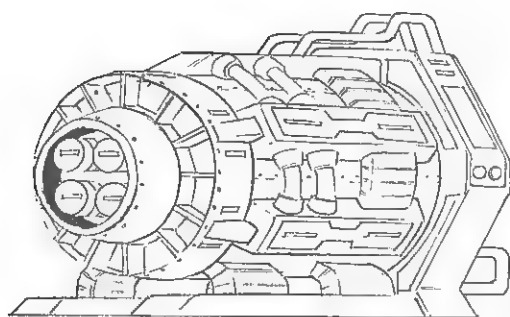
■ガンダム、コアファイター、Gアーマー、
Gファイター関係の部分メカニック



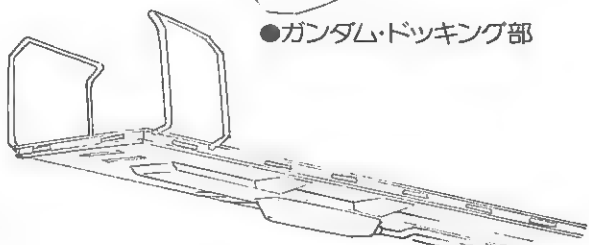
●コアファイターメカニカル断面



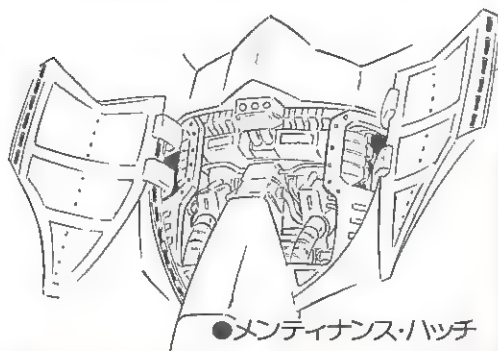
●ガンダム・ドッキング部



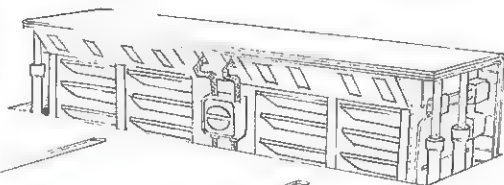
●ガンダム・パワー・アップパーツ



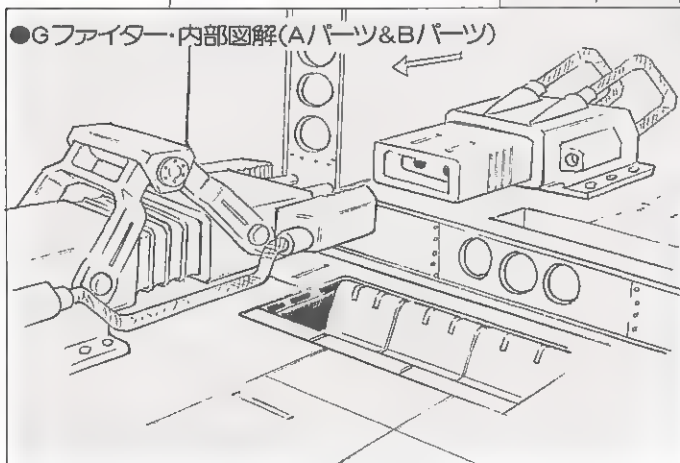
●Gアーマー乗り込み用タラップ



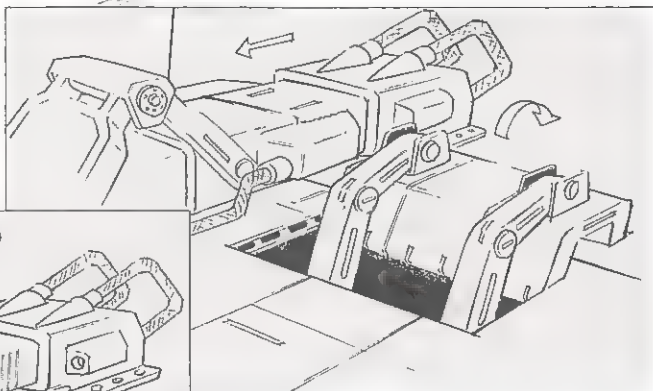
●メンテナンス・ハッチ



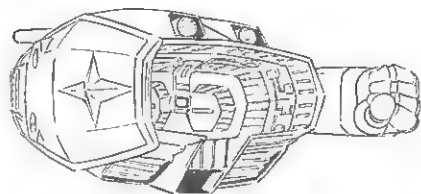
●Gアーマー発進用カタapult



●Gファイター・内部図解(Aパーツ&Bパーツ)

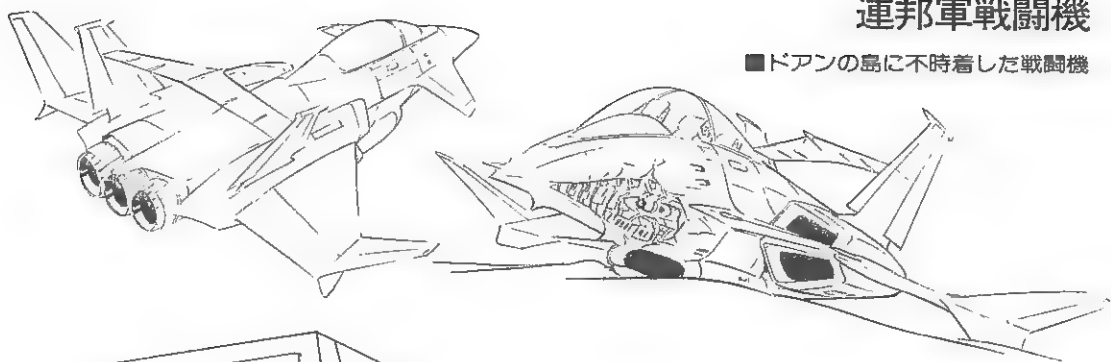


●コアファイター・ドッキング部



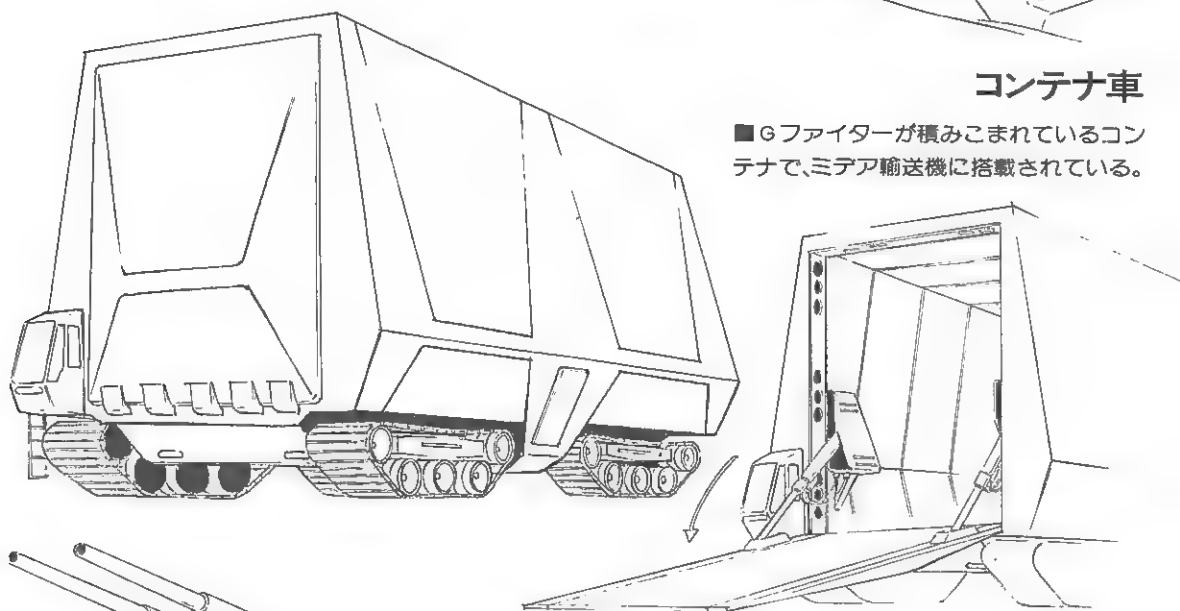
連邦軍戦闘機

■ドアン島の不時着した戦闘機

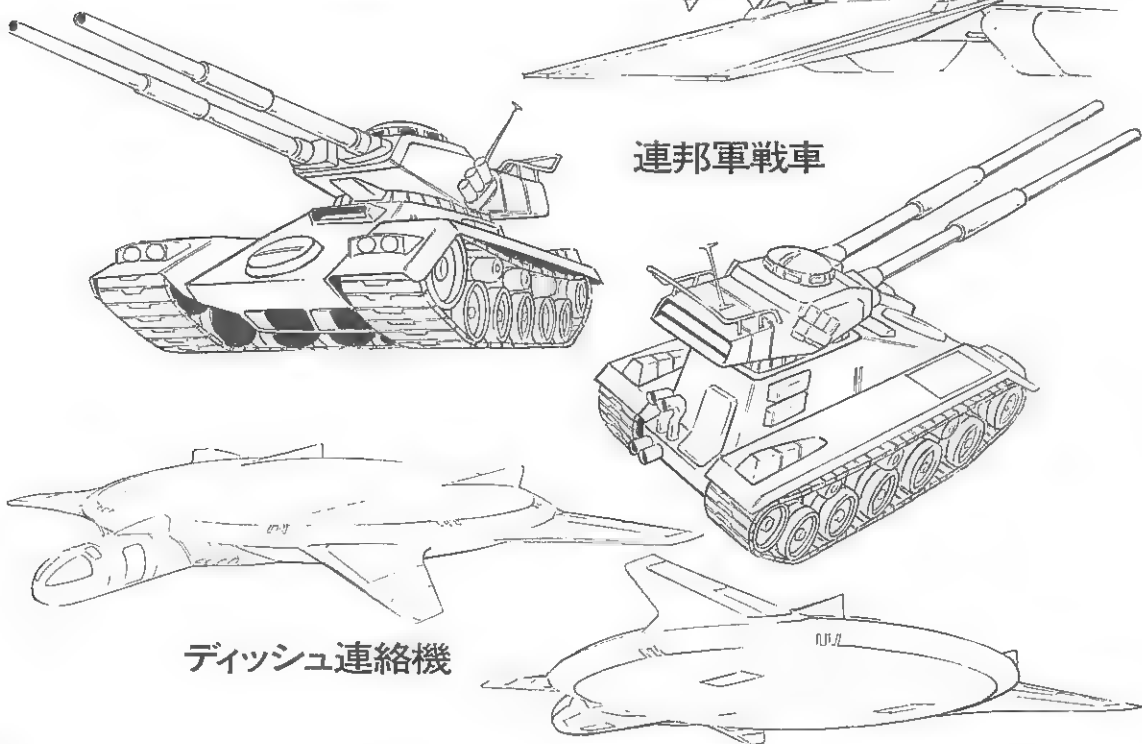


コンテナ車

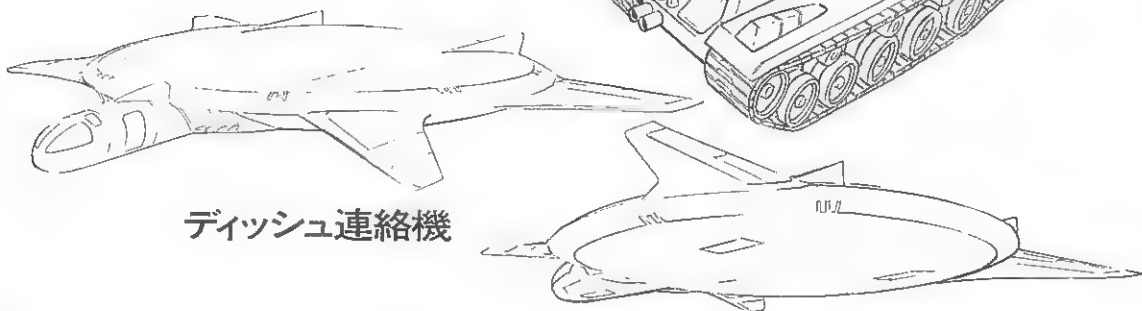
■Gファイターが積みこまれているコンテナで、ミデア輸送機に搭載されている。



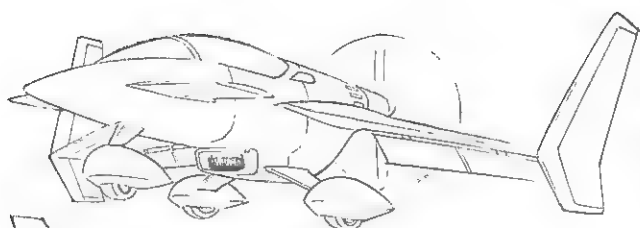
連邦軍戦車



ディッシュ連絡機



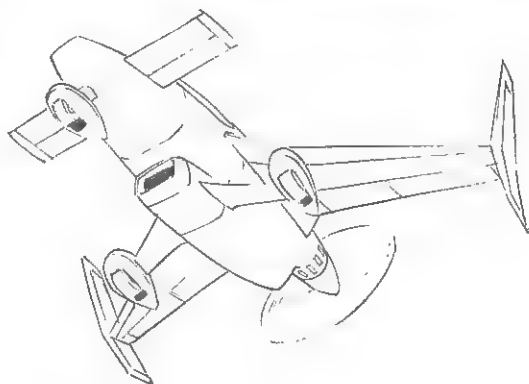
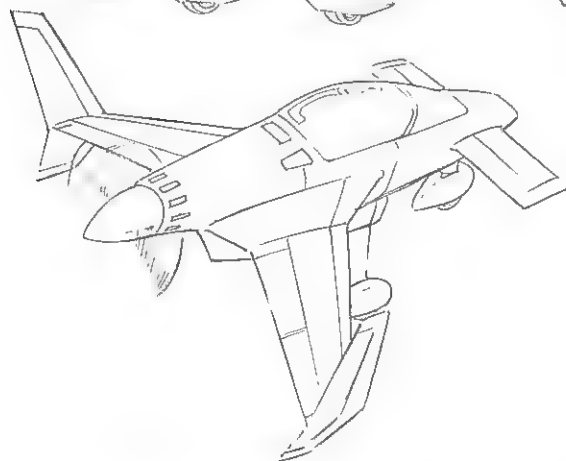
●メカニック設定3



小型連絡機ドラゴン・フライ

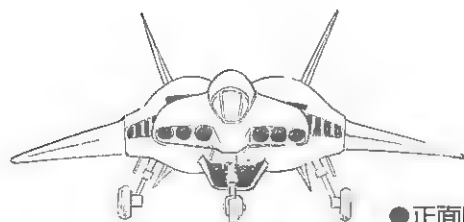
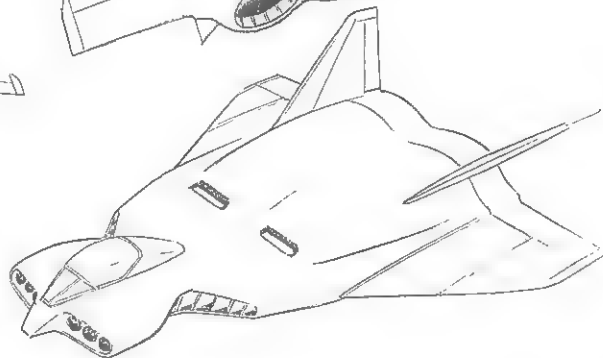
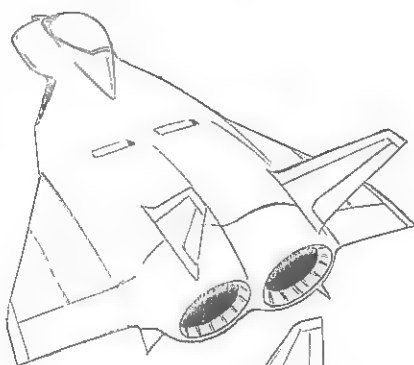
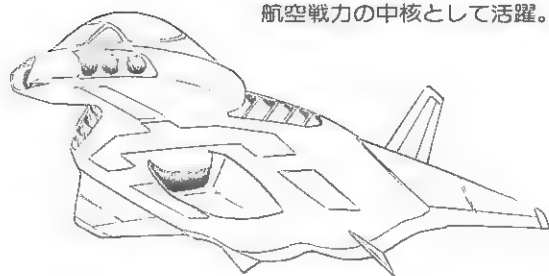
■通称トンボと呼ばれるプロペラ機。

ジュダックがマ・クベのもとへ情報提供する時に使用。アムロたちに発見されたことによって戦局が大きく転換するきっかけとなった。

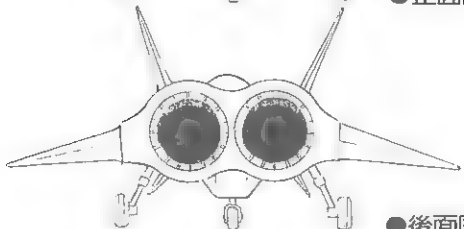


戦闘爆撃機フライ・マンタ

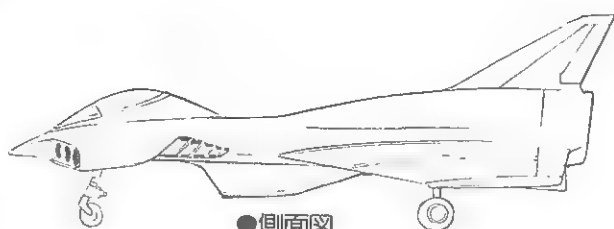
■オデッサ戦においてレビルの航空戦力の中核として活躍。



●正面図

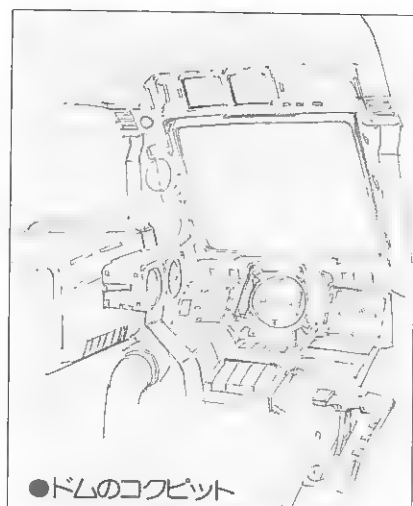


●後面図

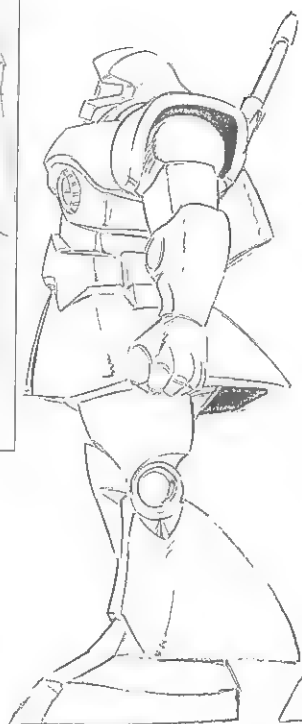


●側面図

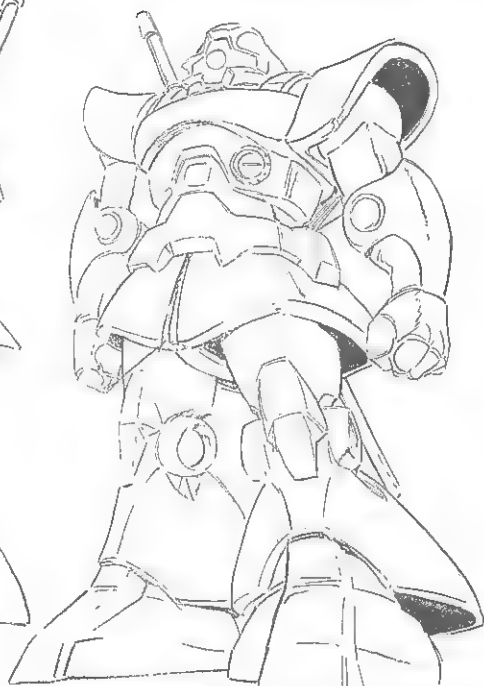
モビルスーツ・ドム



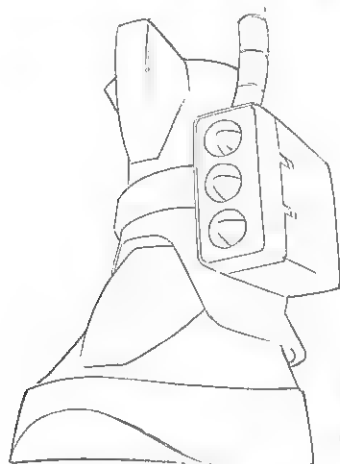
●ドムのコクピット



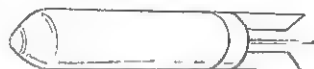
●ザクの足に取り付けた
ミサイルポッド



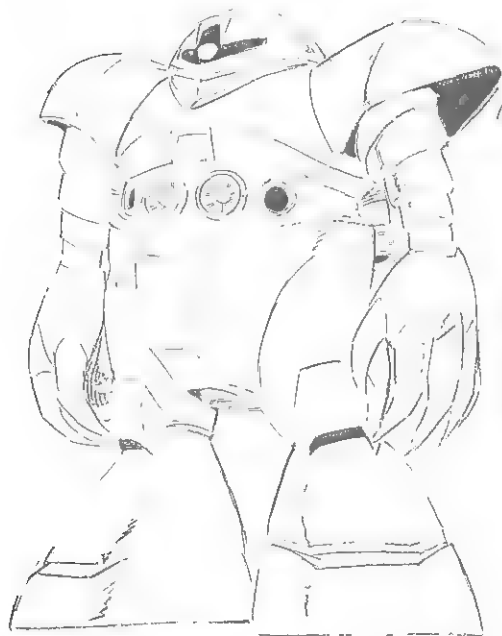
■黒い三連星(ガイア、マッシュ、オルテガ)が操縦する新型の重モビルスーツで、トリプルによるジェットストリーム・アタックの攻撃法を得意とする、キシリア直属の攻撃隊である。



●ミサイルポッドのミサイル



●モビルアーマー・ゴッグ



新たに開発した、水陸両用タイプの重モビルスーツ。

頭部にフォノン・メーザー砲、腹部に固定式の収束ビーム砲2門を装備。水中用防御兵器としてはフリーザーダがある。接近戦においては鉤爪状の腕が威力を発揮。バールカン砲くらいではビクともしないほど装甲は厚い。腕、脚は胴体に収納可能。水中戦における機動力は、たいへんなもの。

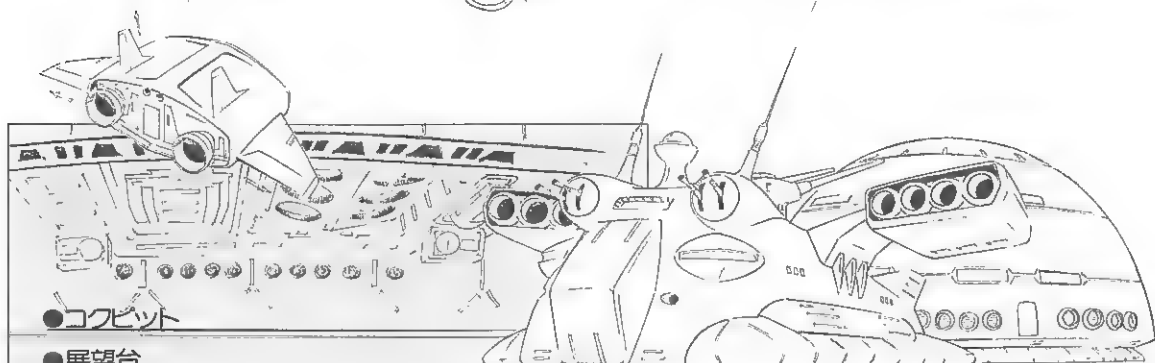
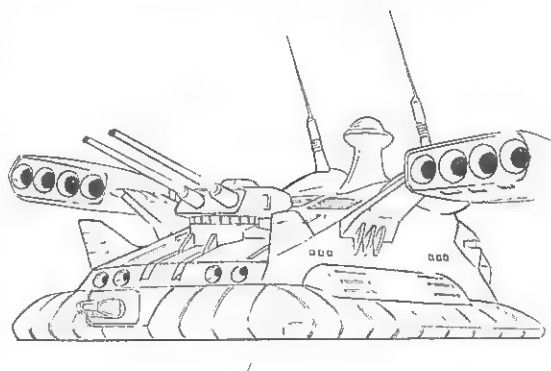
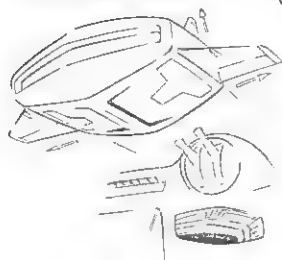
●ジオン軍新型モビルスーツ最新情報



小型陸戦艇ギャロップ

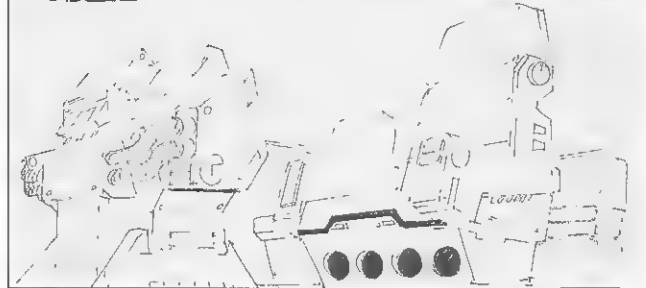
■ジェットエンジンで前進し、ホーバークラフトで浮上。小さなクレバスぐらいいは飛び越えられる。前部にザク、グフなどのモビルスーツ格納庫がある。背部に大口径砲、前部に2基の小口径機銃がある。両舷ブリッジは射出式で脱出用。

●脱出カプセル



●コクピット

●展望台

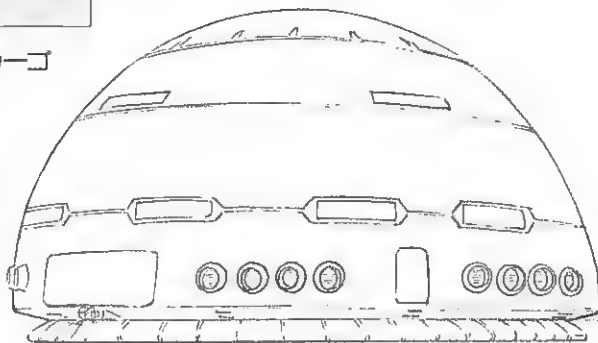
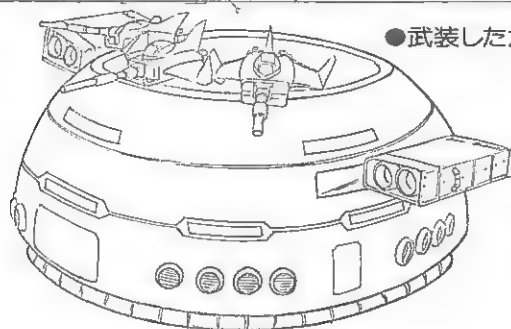


●ギャロップとカーゴ

カーゴ

■ジオンの野営のためのキャンピングカーの一種。ホーバークラフトとジェットで走行し、ギャロップと連結することができる。

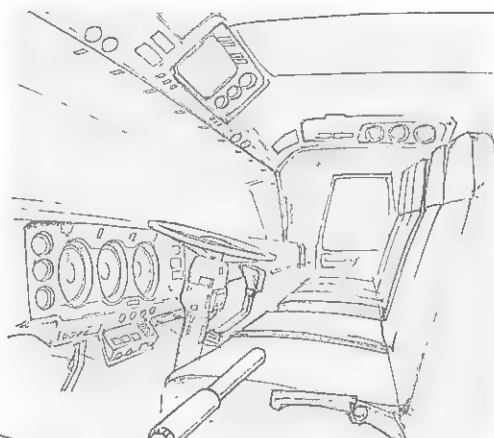
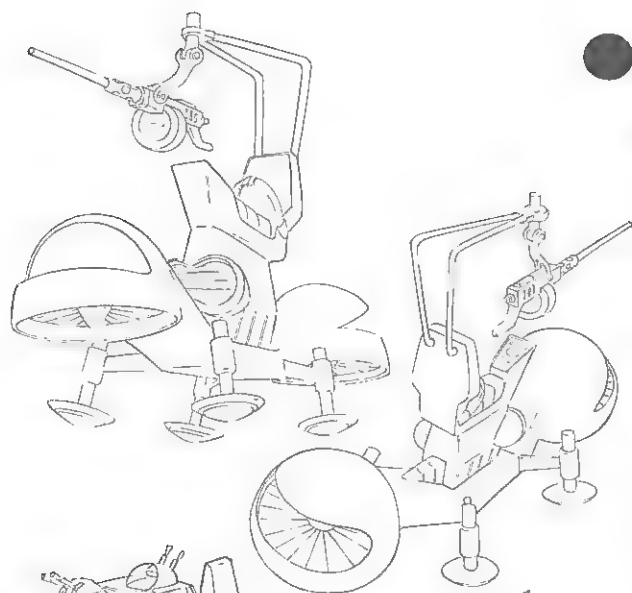
●武装したカーゴ



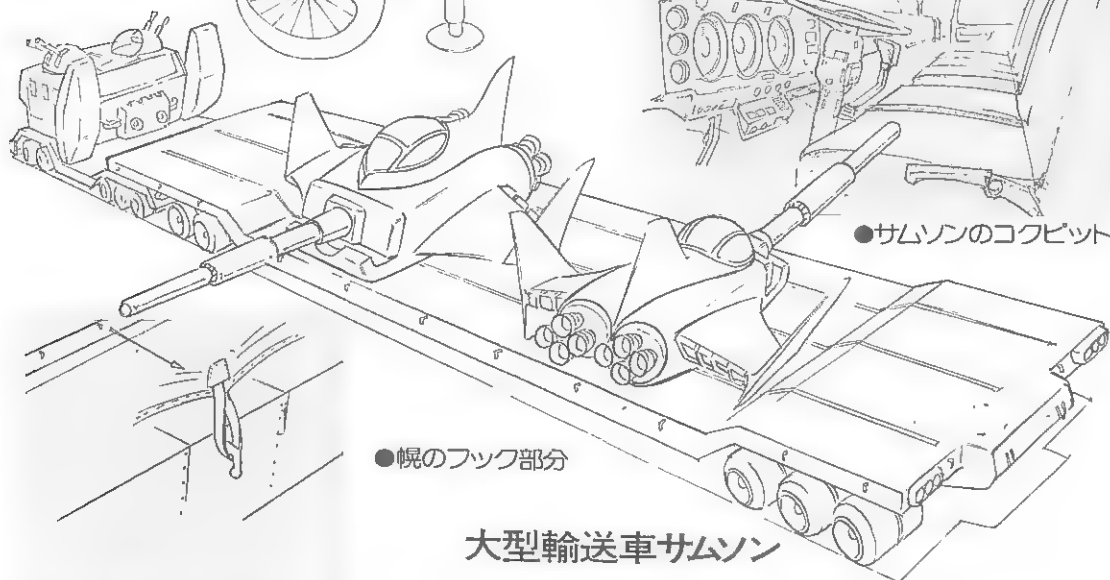
●メカニック設定⑤

戦闘パーソナルジェット/ワッパ

■1人乗りで前後計2基のローターで上昇、飛行する。機動性に富み、上部に小口径機銃が付いており飛行しながら攻撃をかける。

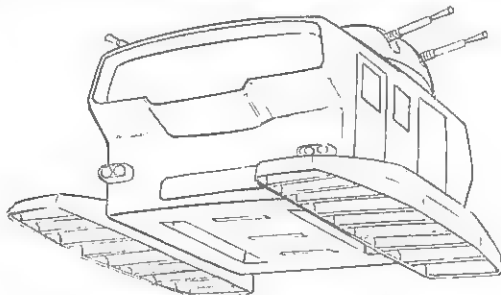
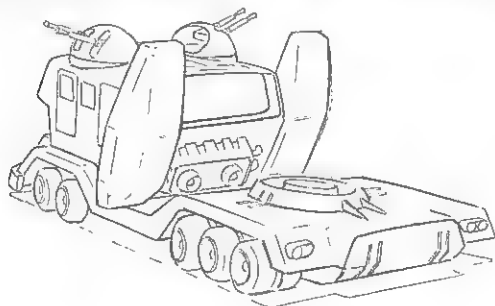
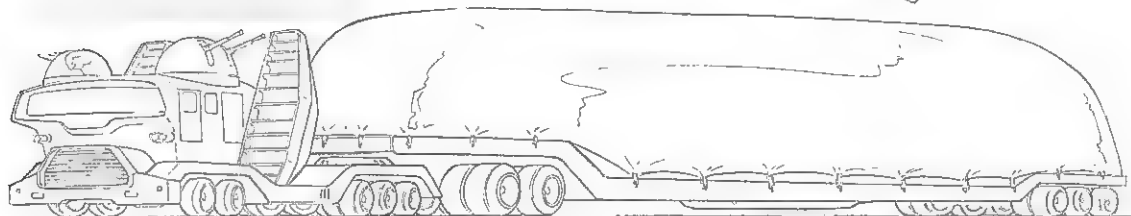


●サムソンのコクピット



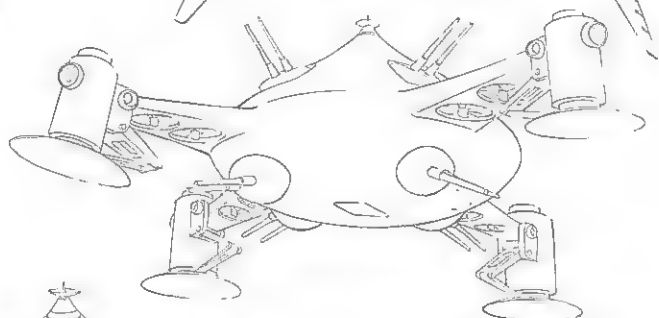
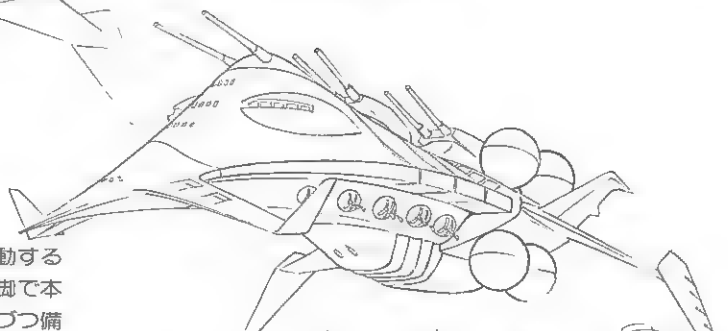
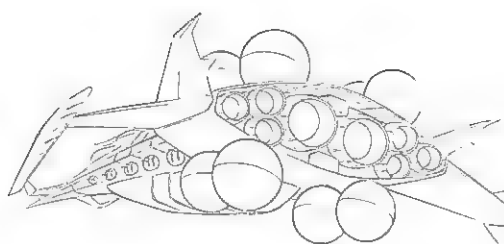
●幌のフック部分

大型輸送車サムソン



宇宙戦艦グワジン

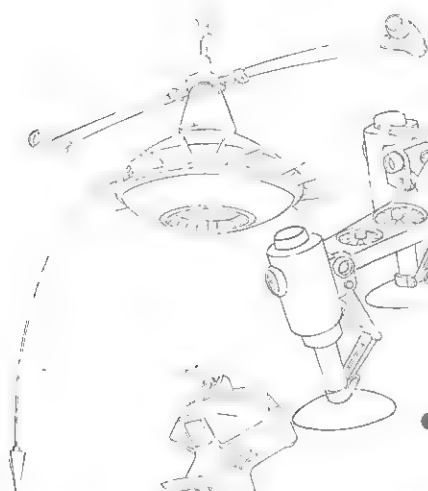
■キシリア・ザビ少将の旗艦。両舷に二連装小口径機関砲5基、上部に二連装ビーム砲3基を備えている。



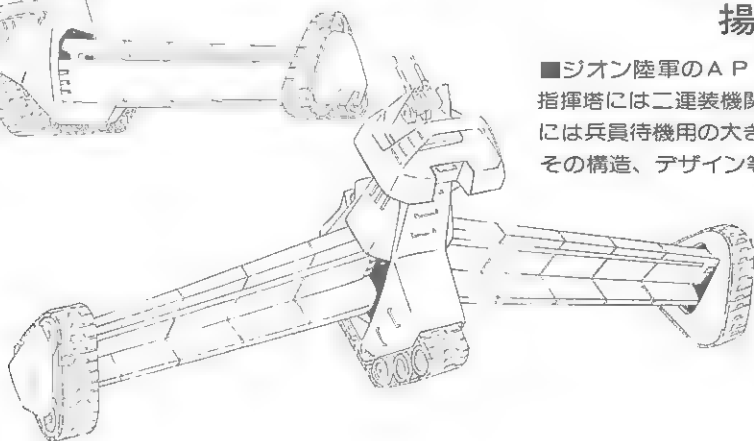
重機関砲座アッザム

■砲座自体が飛行能力を持ち自由に移動することができる“動くトーチカ”。4つの脚で本体を固定し、二連装砲塔を上下各4基ずつ備えている。機動性に優れ、底部よりリーダーを発射する。

●アッザムリーダー



●電磁粒子弾



●コクピット

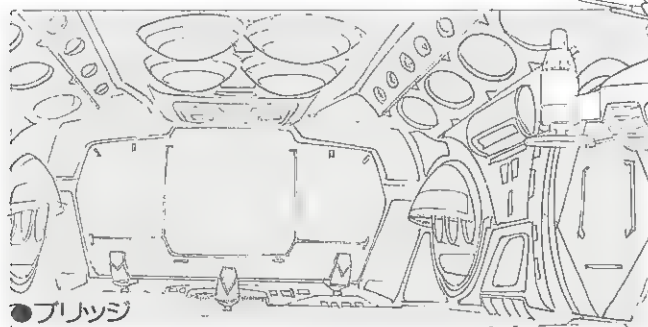
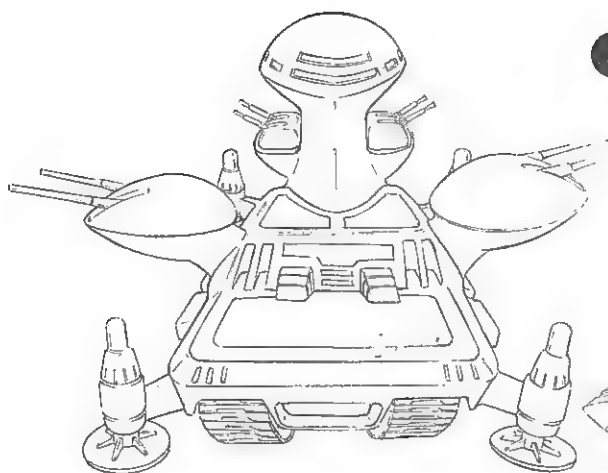
揚兵戦車キューイ

■ジオン陸軍のAPC。白兵戦用。中央の指揮塔には二連装機関砲が装備され、左右には兵員待機用の大きな張り出しがあるが、その構造、デザイン等実戦向きでない。

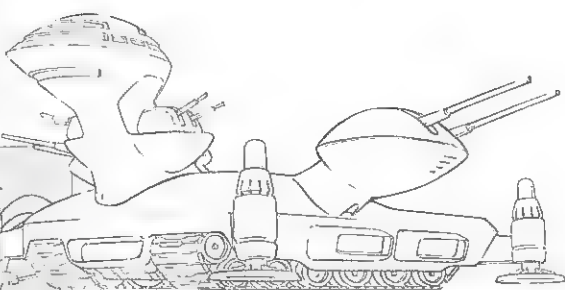
●メカニック設定⑥

陸戦艇ダブデ

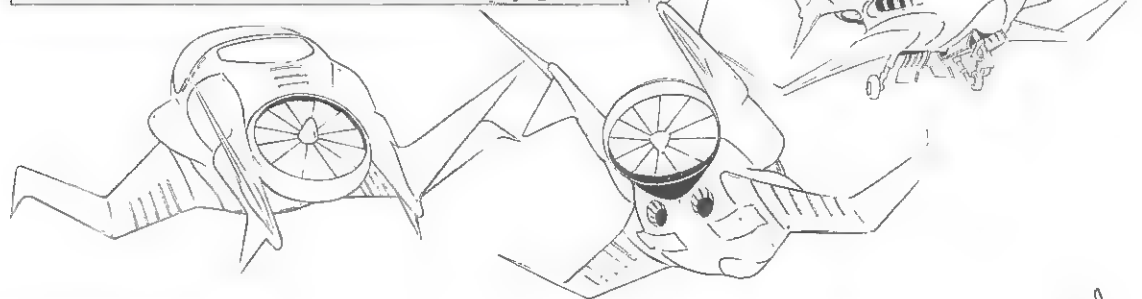
■移動司令基地。ヨーロッパ戦線に多数配備され、まるで陸の戦艦のようなものである。大きな戦闘力を持つ。移動にはキャタピラを使用し、必要に応じて本体を地面に固定する。マ・クベは好んでこれを使用した。



●ブリッジ

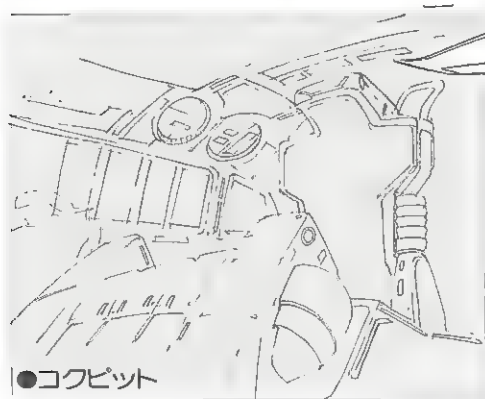


連絡機・コミュ

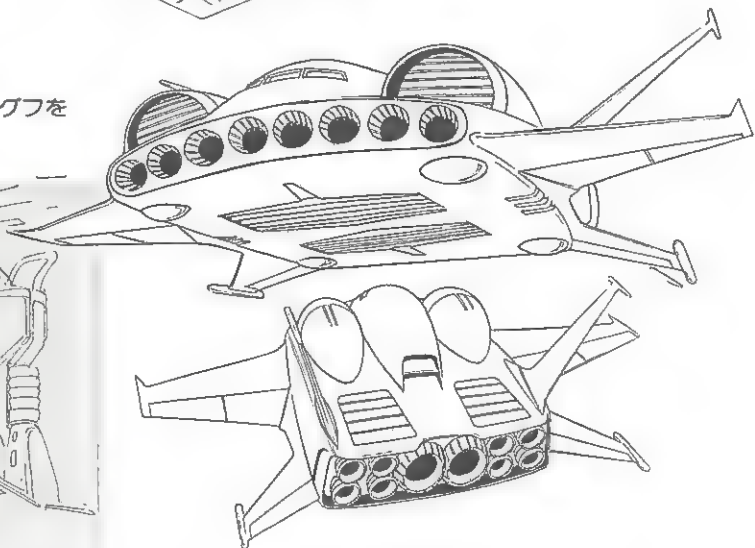


要撃爆撃機ドダイYS

■前部に八連装ミサイル砲台を備え、グフを乗せ飛行し、グフの足にもなる。

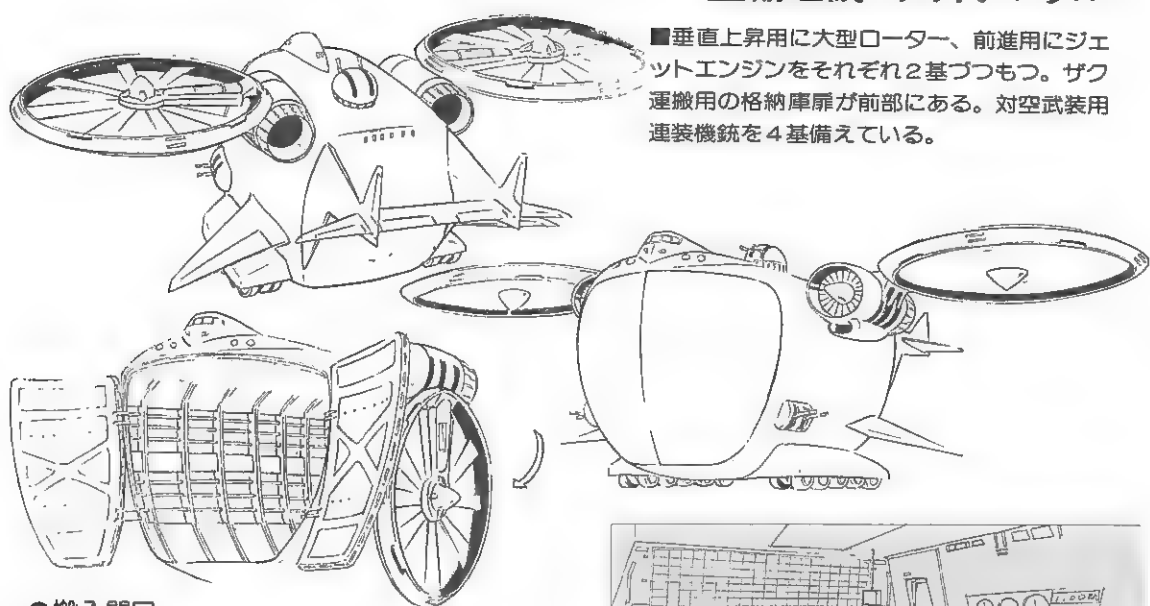


●コクピット

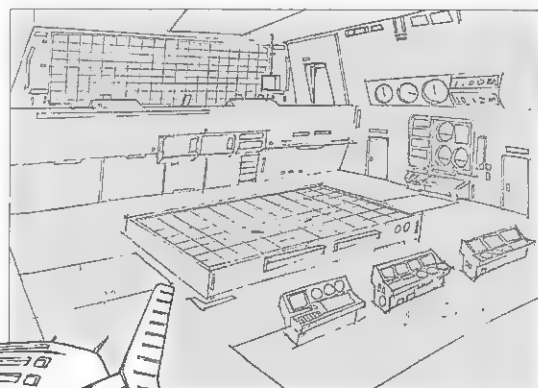


大型輸送機ファットアングル

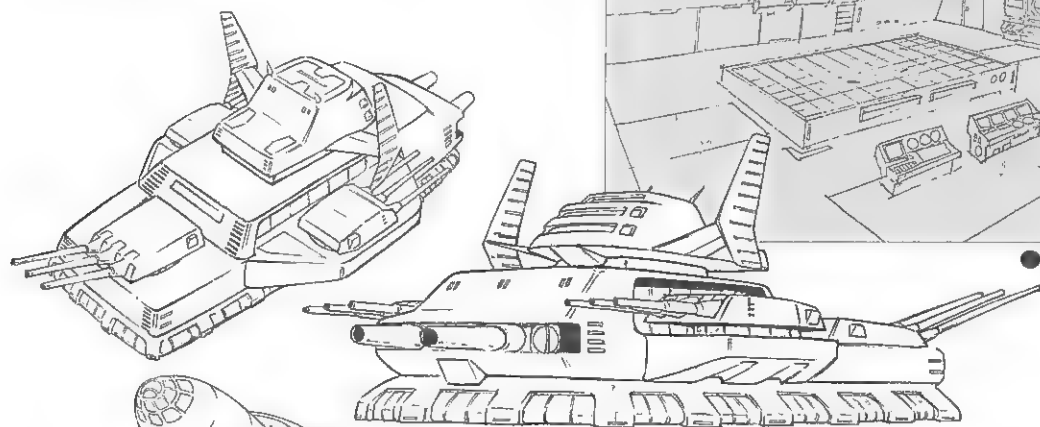
■垂直上昇用に大型ローター、前進用にジェットエンジンをそれぞれ2基ずつもつ。ザク運搬用の格納庫扉が前部にある。対空武装用連装機銃を4基備えている。



●搬入開口

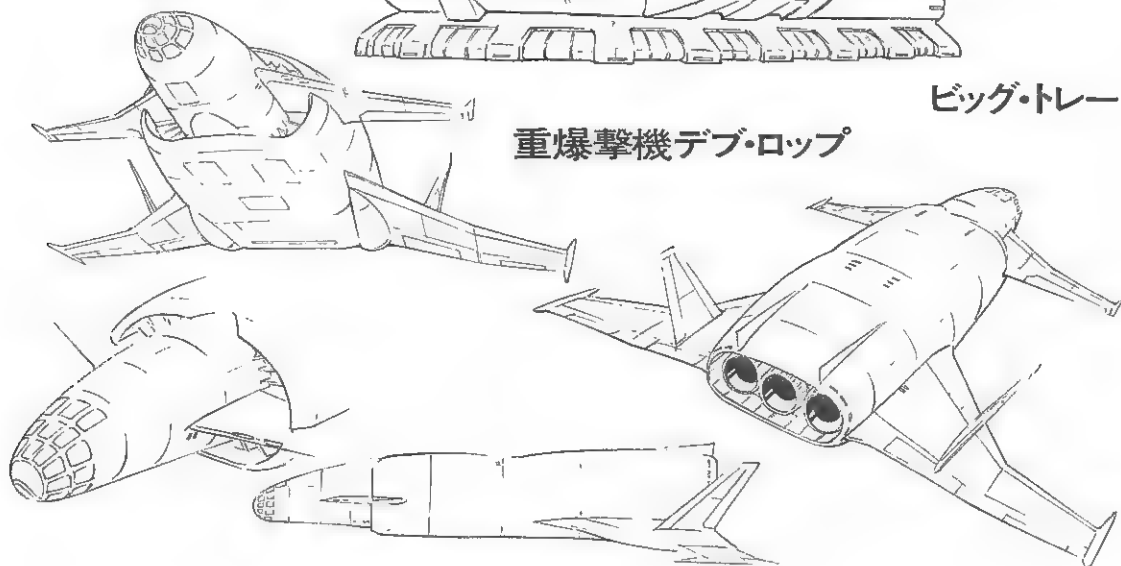


●作戦室



ビッグ・トレイ

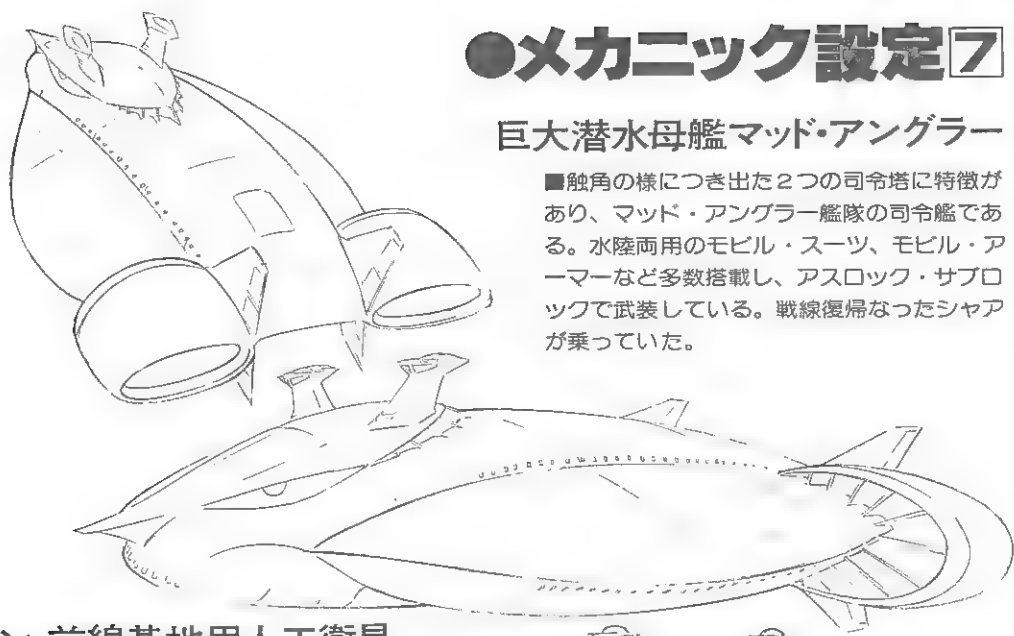
重爆撃機デブ・ロップ



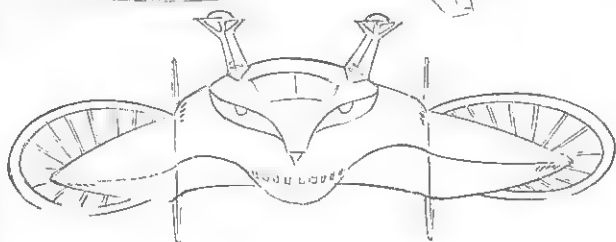
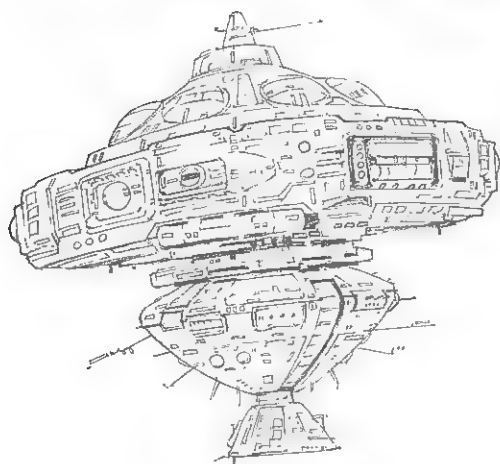
●メカニック設定⑦

巨大潜水母艦マッド・アングラー

■触角の様につき出た2つの司令塔に特徴があり、マッド・アングラー艦隊の司令艦である。水陸両用のモビル・スーツ、モビル・アーマーなど多数搭載し、アスロック・サブロックで武装している。戦線復帰なったシャアが乗っていた。



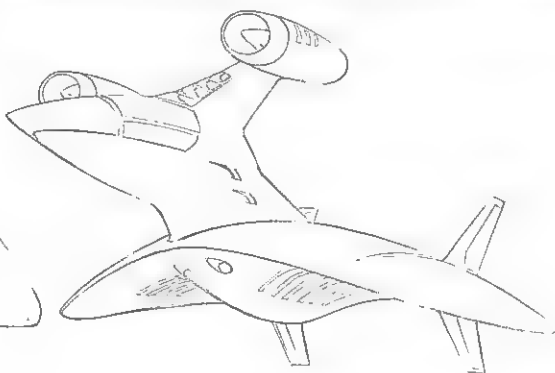
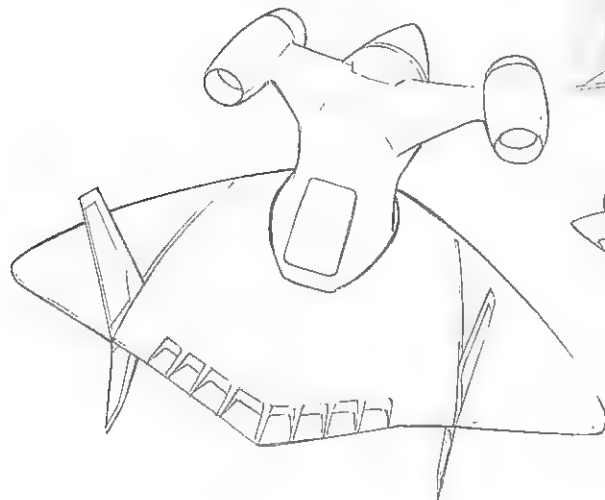
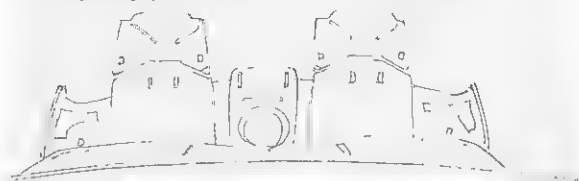
ジオン・前線基地用人工衛星



高速艇シーランス

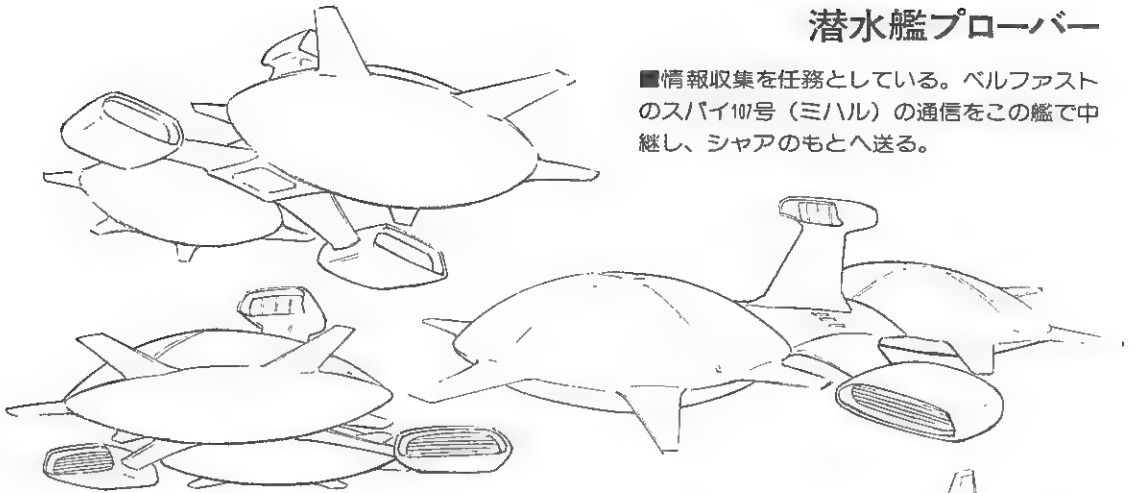
■マッドアングラーに搭載されている水雷艇のようなもの。

●コクピット



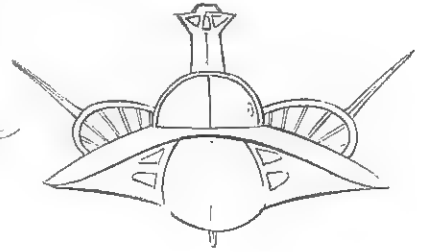
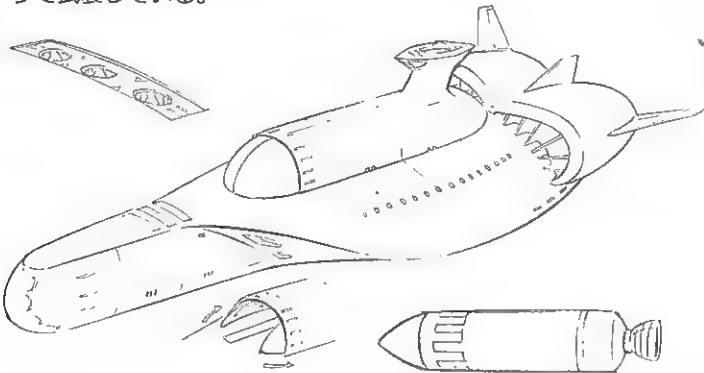
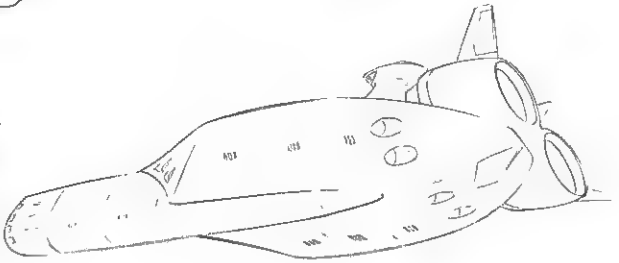
潜水艦プロバー

■情報収集を任務としている。ベルファストのスパイ107号（ミハル）の通信をこの艦で中継し、シャアのもとへ送る。

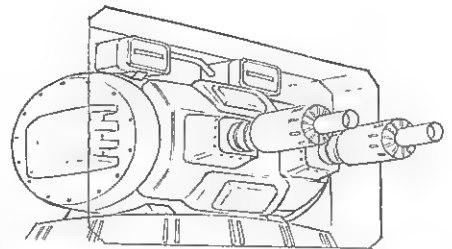


潜水艦ユーコン

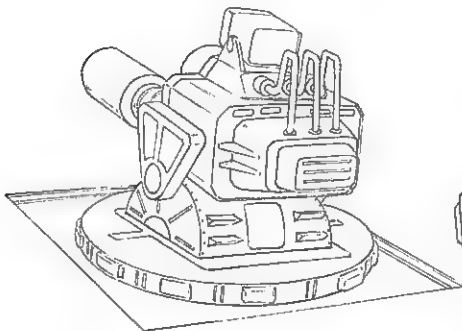
■大西洋などに配備され、地球にいるジオン海軍の中核をなしている。主な任務は連邦軍の後方かく乱物資補給路の切断などである。ゴッグ、ズゴッグなどの水陸両用モビル・スーツを2機搭載可能。アスロック・サブロックで武装している。



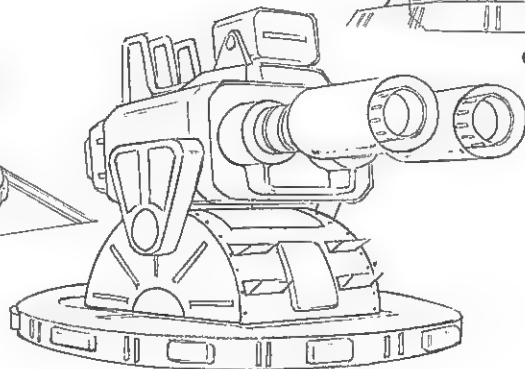
●魚雷



●第102探掘基地・機銃



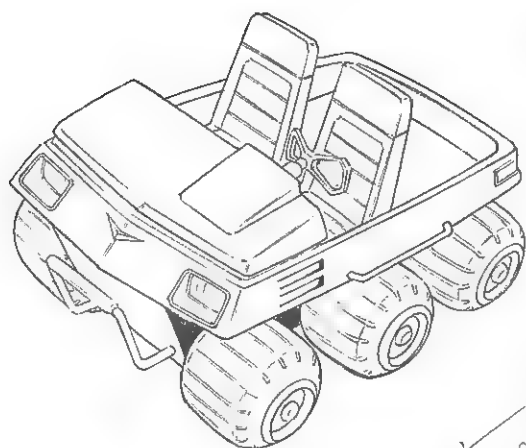
●第102探掘基地・ビーム砲



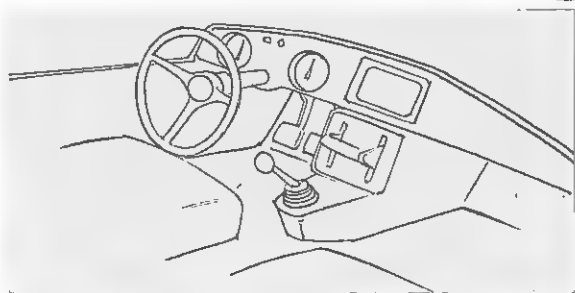
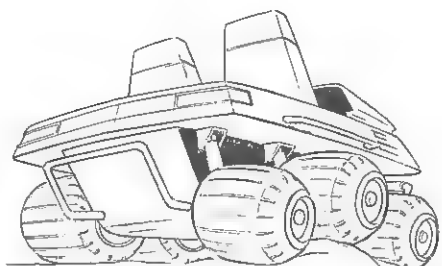
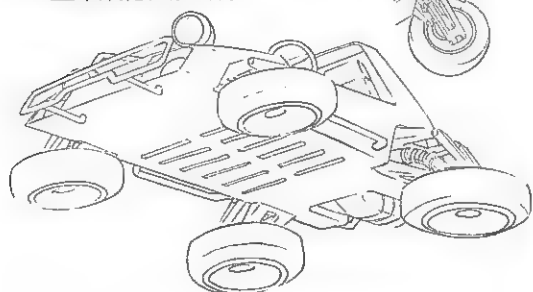
●メカニック設定8

オフロード・カー

■取りはずしたプラスチック爆弾をすてる時に使われた。

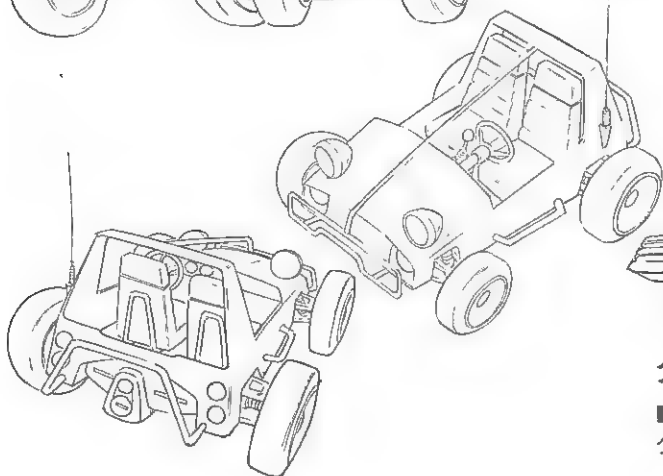
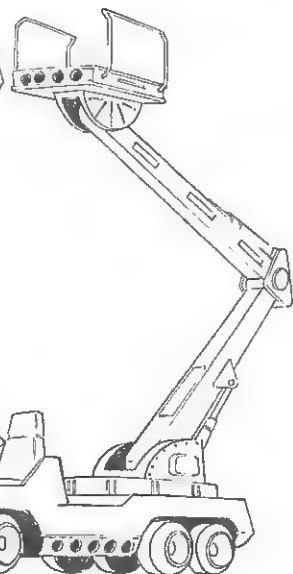
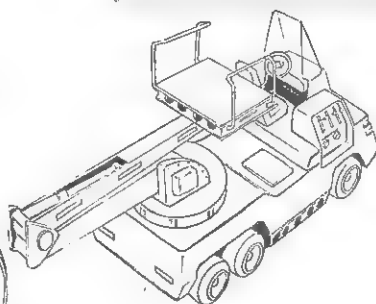
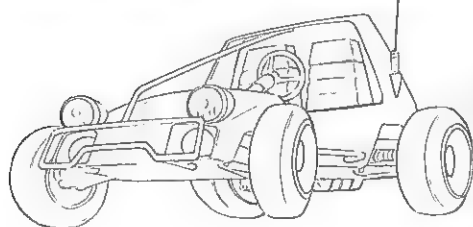


●空中飛行スタイル



バギー・カー

■フラウガム口を探すために使用した。



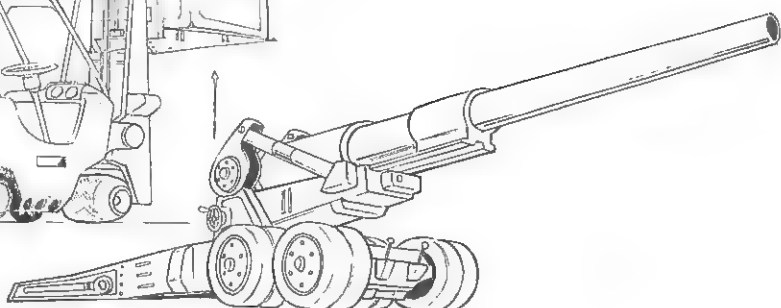
クレーン車

■アムロがガンダムに付けられたプラスチック爆弾をはずすのに使われた。

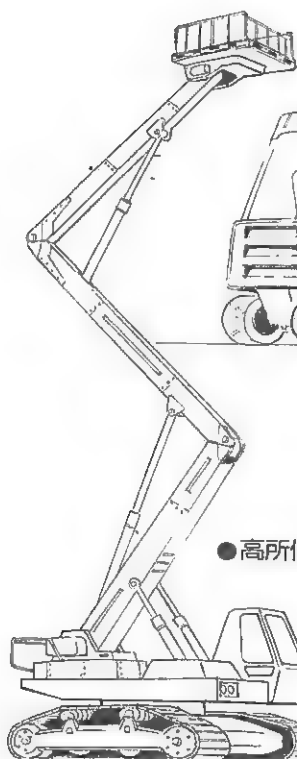
●フォークリフト



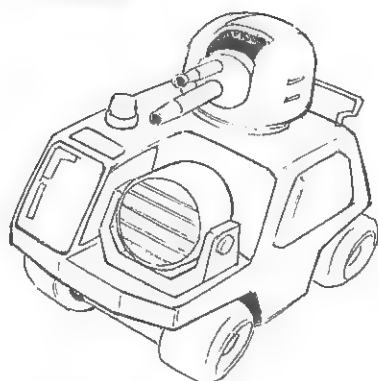
●連邦軍高射砲



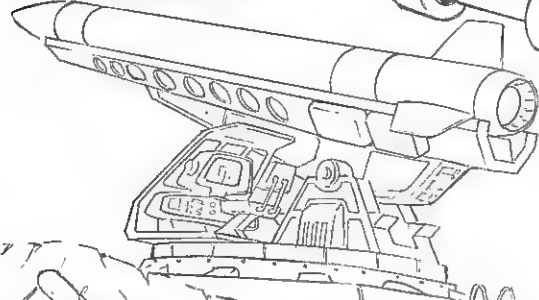
●高所作業車



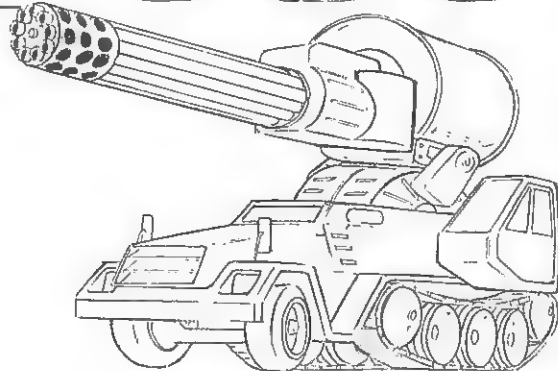
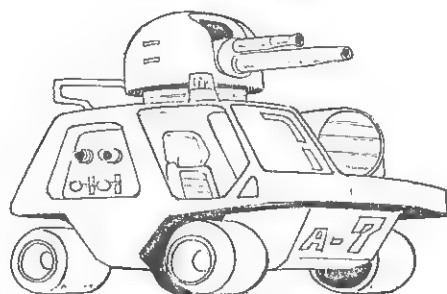
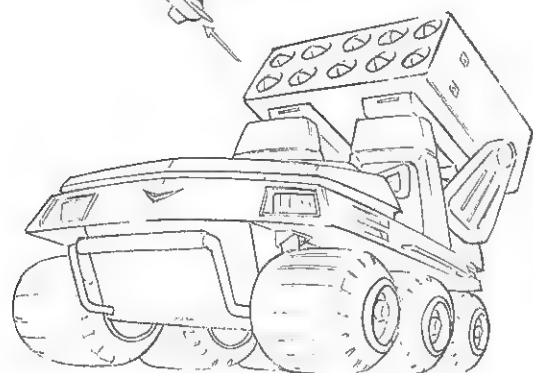
●消防車



●ミサイル発射ランチャー



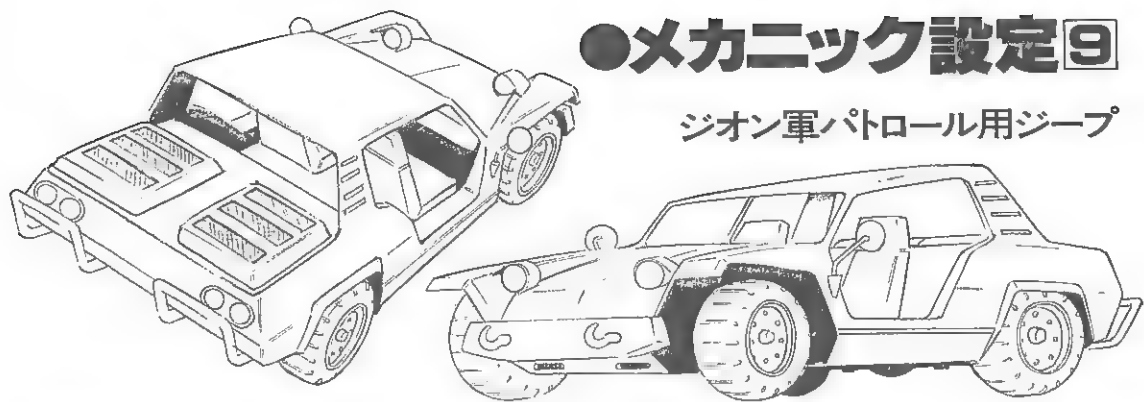
●連邦軍ミサイルランチャーバギー



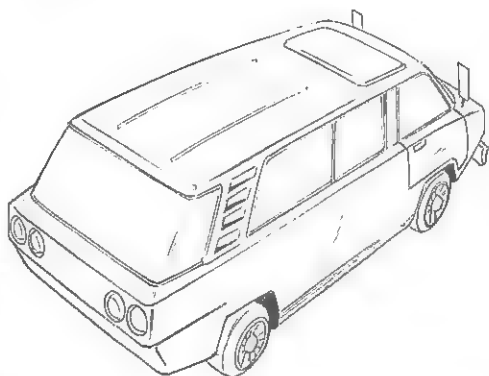
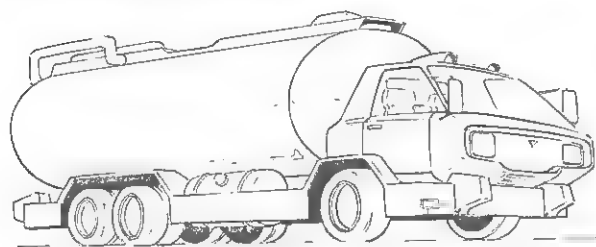
●連邦軍大口径/バルカン重装甲車

●メカニック設定9

ジオン軍パトロール用ジープ

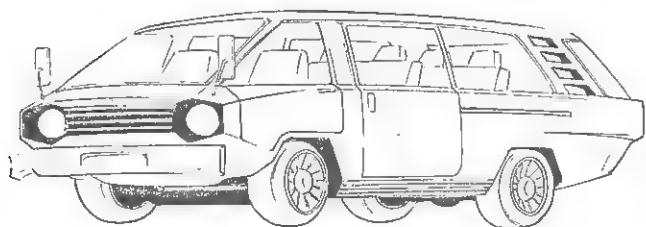


ジオン軍タンクローリー



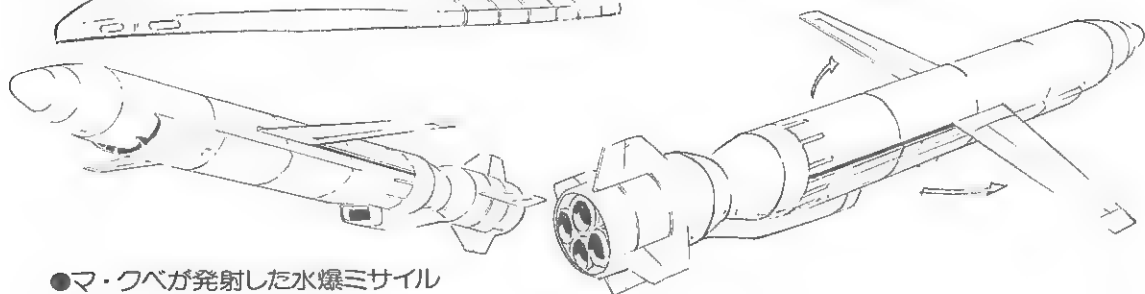
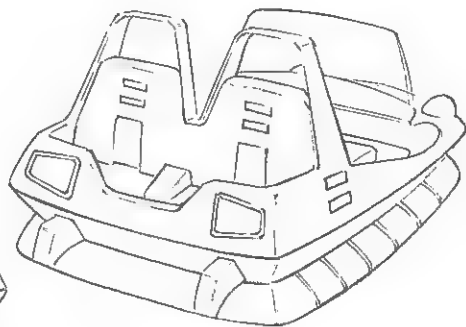
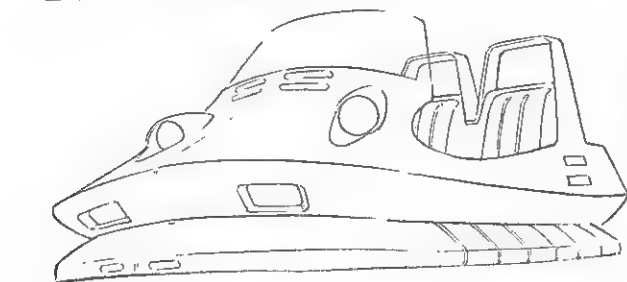
民間人のワゴン車

■クワラン達が白いモビルスーツのパイロットを見るために民間人にばけて乗っていた。



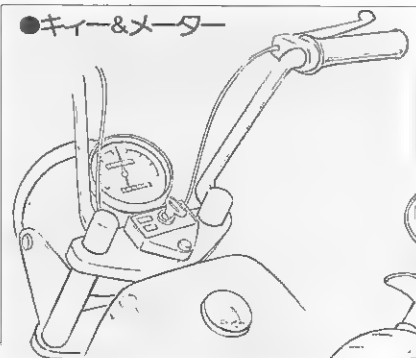
キャリーカー

■マ・クベとキシリアが乗っていた。



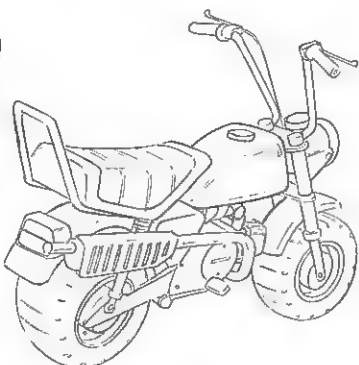
●マ・クベが発射した水爆ミサイル

●キー&メーター



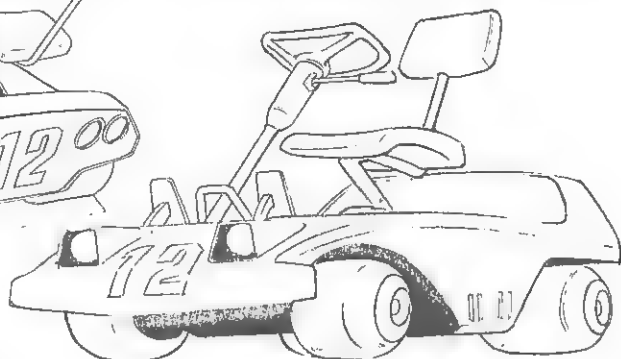
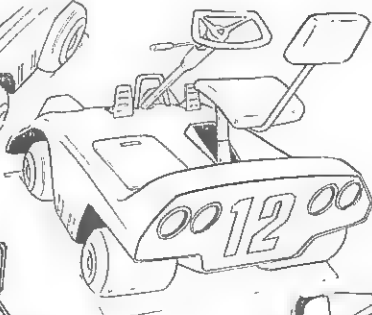
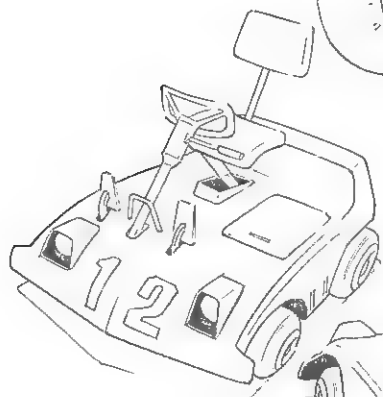
バイク

■ラルの部下ゼイガンがフラウのあとを追いかけるのに使った。



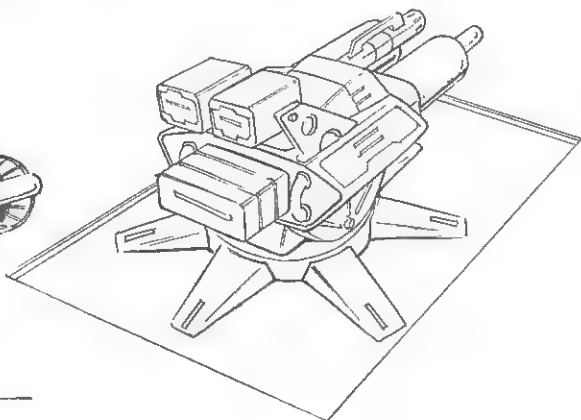
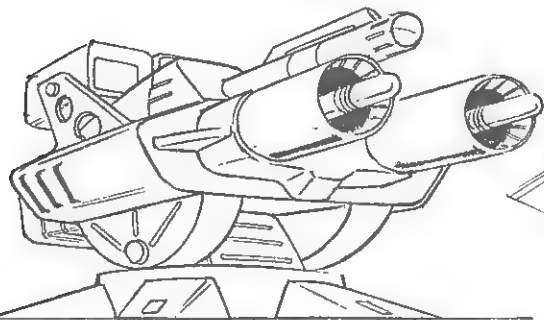
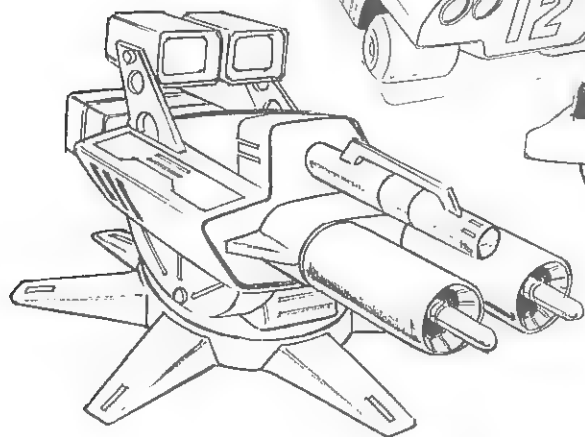
エレカー(マ・クベの基地内)

■スペースコロニー内や基地の中で使われる電気自動車のこと。空気を清潔に保つ必要上、無公害なエレカーが交通機関となっている。



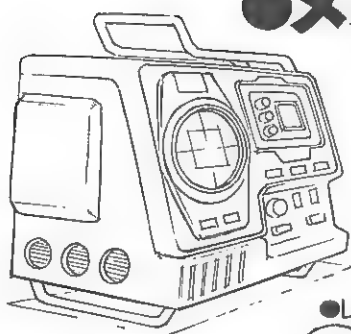
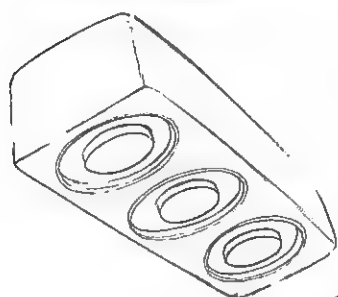
メガ粒子砲

■マ・クベがホワイトベースを落とすのに用意した。ダブル陸戦艇に装備してある。

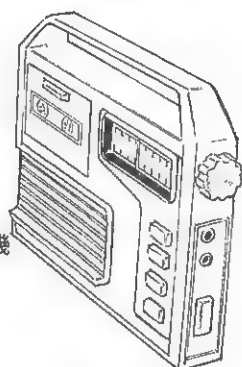


●メカニック設定10

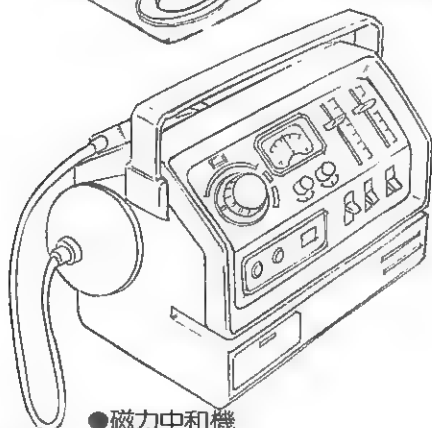
●プラスチック爆弾



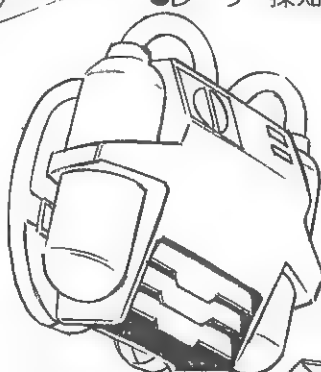
●レーダー探知機



●ラジオカセット

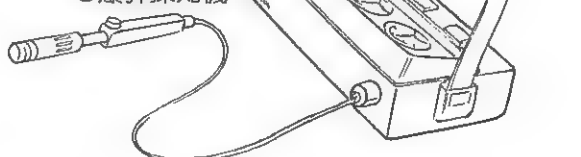


●磁力中和機

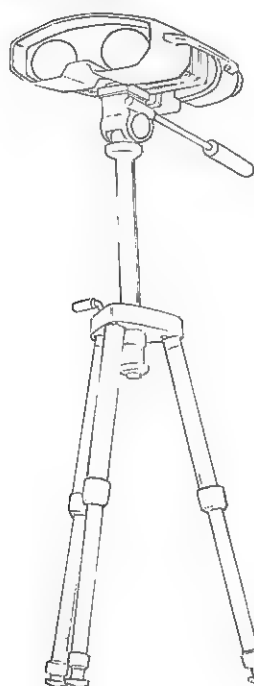


●リフト・ジェット

●爆弾探知機



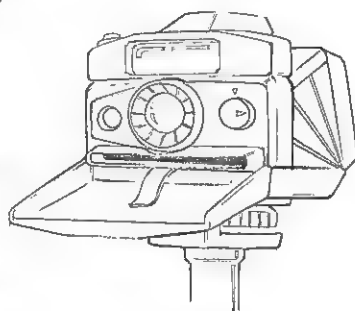
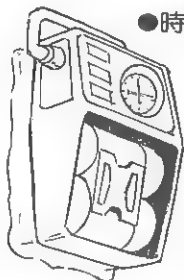
●双眼鏡



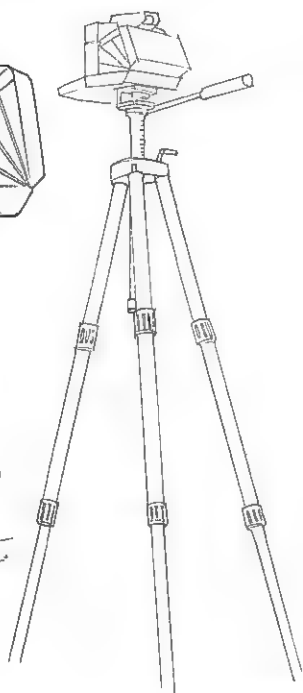
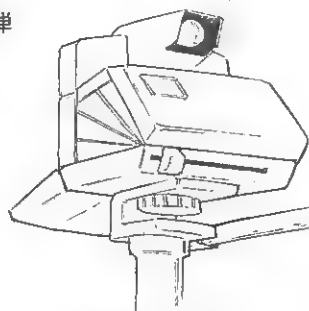
●腕時計

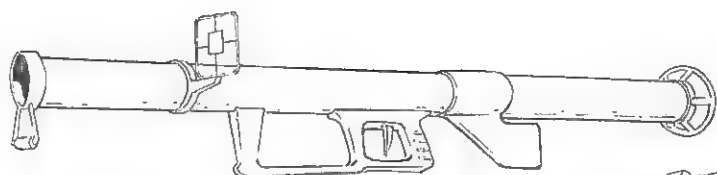


●時限爆弾



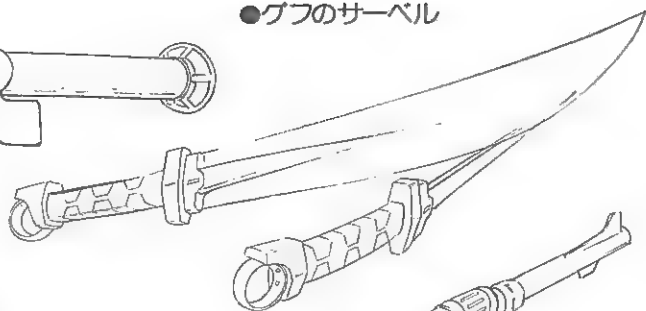
●ポラロイドカメラ



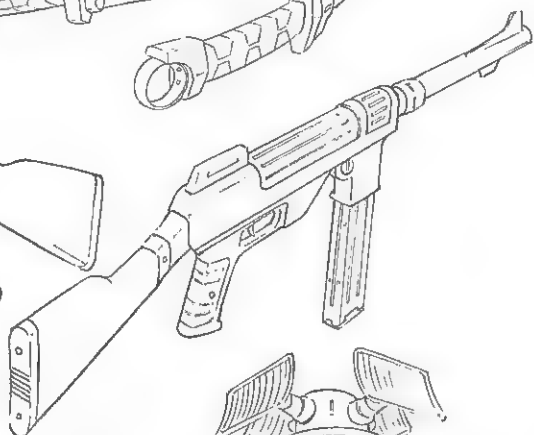


●バズーカ砲(連邦軍)

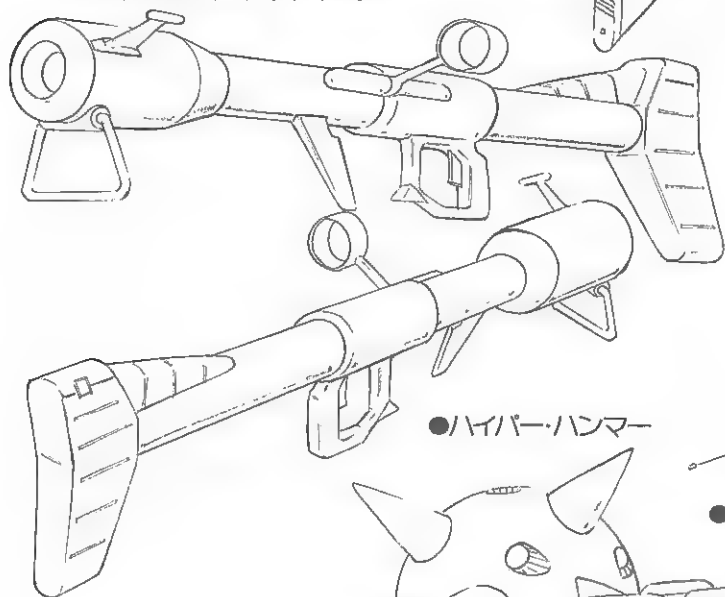
●グフのサーベル



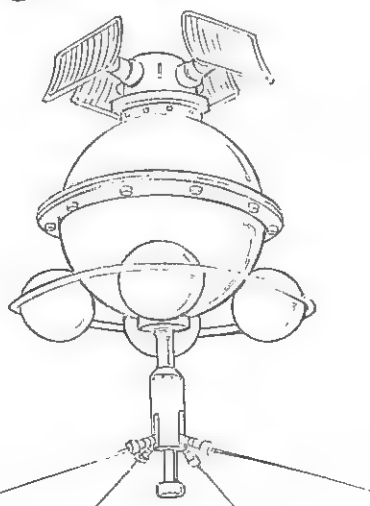
●白兵戦用小銃(ジオン軍)



●ジャイアント・バズーカ砲



●ハイパー・ハンマー



●小型パイ発信アンテナ

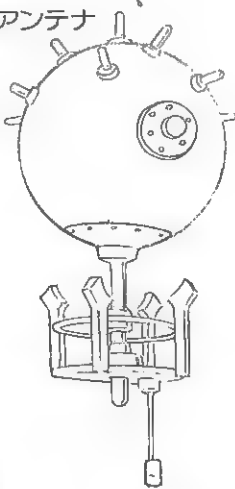
●オートマチック・拳銃



●リボルバー・拳銃



●触発機雷

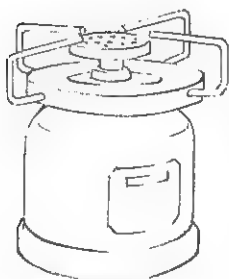


●小道具類設定

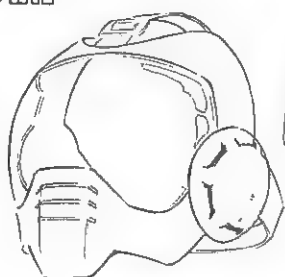
●^{はいのう}背囊



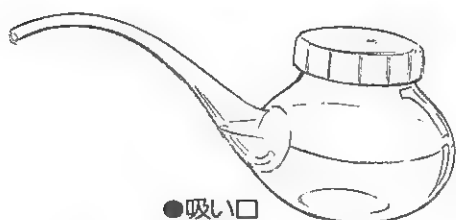
●缶詰



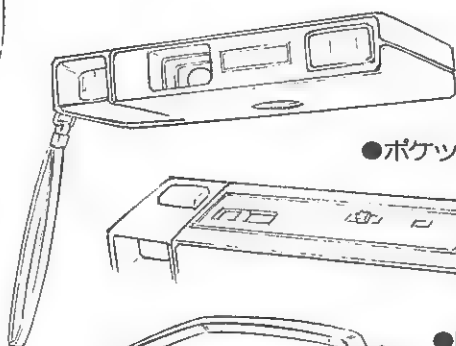
●携帯燃料



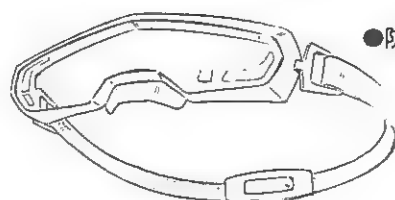
●防塵マスク



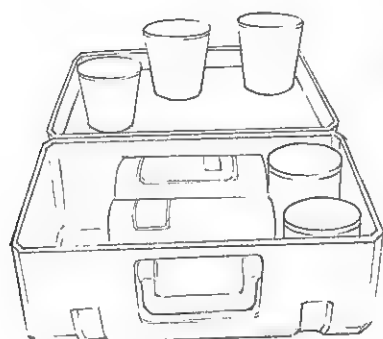
●吸い口



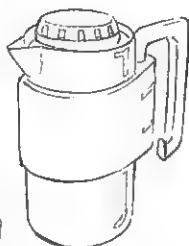
●ポケットカメラ



●防眩マスク

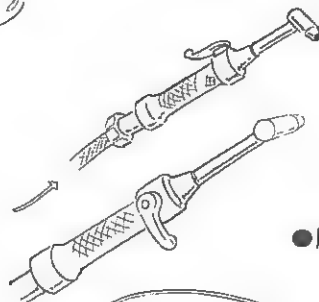
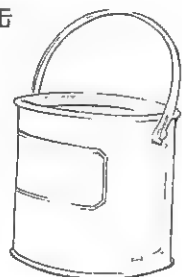


●食器ボックス&ポット

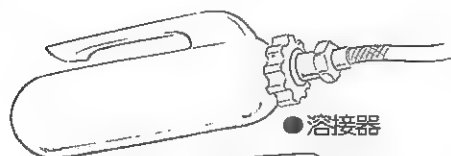


●ペンキ缶

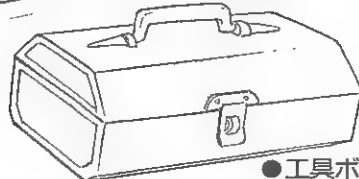
●ハケ



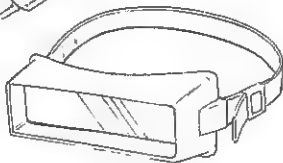
●脚立



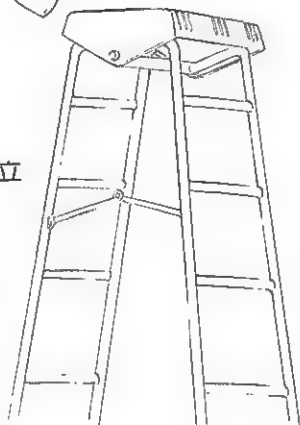
●溶接器



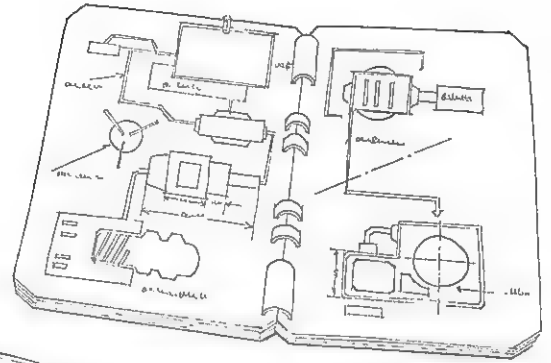
●工具箱



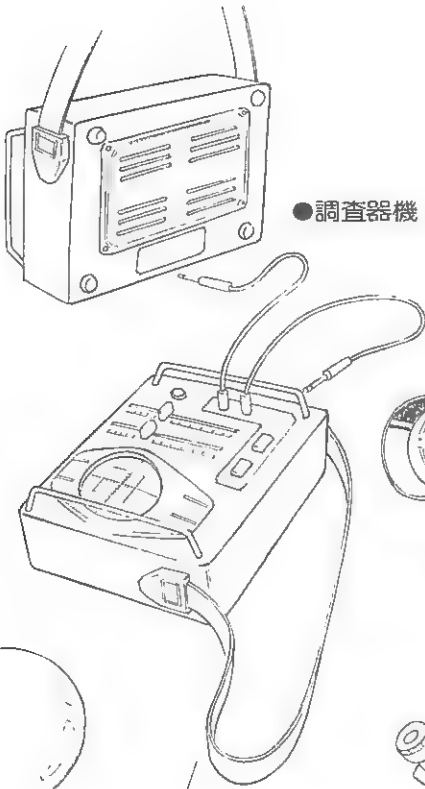
●溶接防眩メガネ



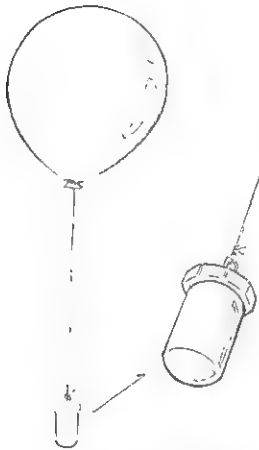
●メカニック・マニュアル



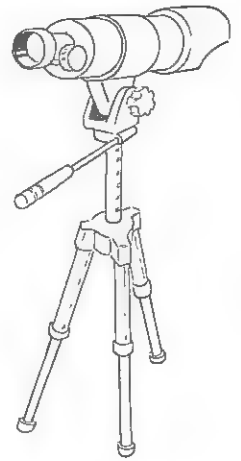
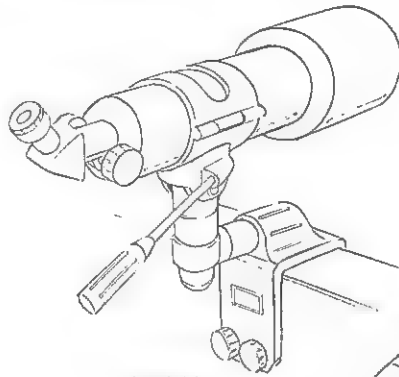
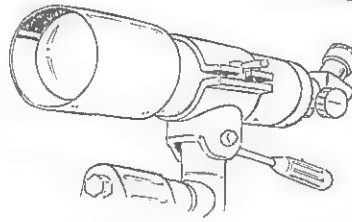
●調査器機



●風船通信管



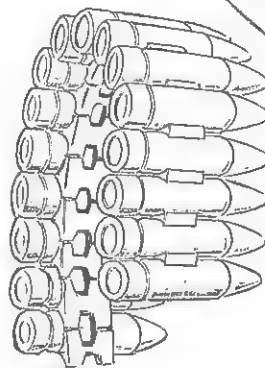
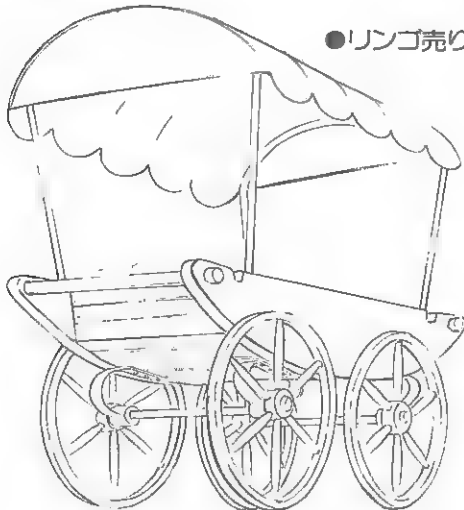
●望遠鏡



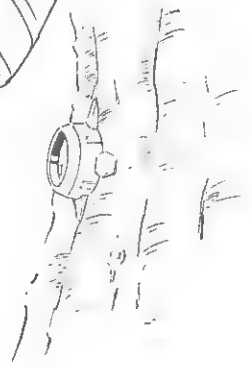
●バッグ



●リング売りワゴン



●弾薬帯



●光電子管

制作スタッフ

● 放映記録

第15話 クルス・ドアン島の

昭和54年7月14日放映

●脚本／元木芳久 ●絵コンテ／貞光伸也 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／鈴木一也 ●作画／アーム・ワゴン ●背景／アイ・プロ ●三浦智 ●小坂橋康史 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／八木岡正美 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第16話 セイラ出撃

昭和54年7月21日放映

●脚本／山本博 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／青森芳信 ●作画／広岡光昭 ●前島和子 ●高田二郎 ●戸川俊信 ●背景／アーム・ワゴン ●三浦智 ●小坂橋康史 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第17話 アムロ脱走

昭和54年7月28日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第18話 灼熱のアッザム・リダー

昭和54年8月4日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第19話 ランパ・ラル特攻

昭和54年8月11日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第20話 死闘！ホワイト・ベース

昭和54年8月18日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第21話 激闘は憎しみ深く

昭和54年8月25日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第22話 マ・クベ包囲網を破れ

昭和54年9月1日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第23話 マチルタ救出作戦

昭和54年9月8日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第24話 追撃！トリグル・ドム

昭和54年9月15日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第25話 オデッサの激戦

昭和54年9月22日放映

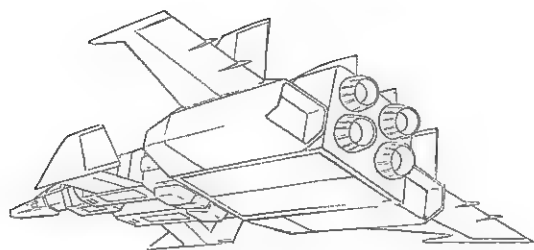
●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

第26話 復活のシャア

昭和54年9月29日放映

●脚本／山本博 ●絵コンテ／岸谷隆 ●演出／岸谷隆 ●作画監督／岸谷隆 ●作画／長崎重信 ●鍋島修 ●宮沢一 ●超智 ●背景／アーム・ワゴン ●清水昭紀 ●加藤明美 ●動画チエック／浜津守 ●仕上／シャフト ●森山政子 ●松井 美 ●特殊効果 ●土井通明 ●撮影／旭プロ ●音響監督 ●松浦典良 ●効果 ●松田昭彦 ●録音 ●日向国雄 ●録音 ●松田昭彦 ●制作進行／望月真人 ●設定制作／四井正 ●A・P／神田豊

キャスト & 声優リスト



第15話 クルス・ドアン の島

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●カイ／古川登志夫
●フワ／鶴飼るみ子 ●ミライ／白石冬美
●ドアン／徳丸元二 ●ロフン／川浪実子
●タチ／松岡洋子 ●クム／間嶋里美
●チョコ／高木早苗

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●カイ／古川登志夫 ●ハヤト／鈴木清信
●クワン／塩沢兼人 ●ラル／広瀬正志
●ハモン／中谷ゆみ

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●ミライ／白石冬美
●セイラ／井上瑤 ●ハヤト／鈴木清信
●マ・クヘ／塩沢兼人 ●ジュダ／ク／一又一成
●マチルダ／戸田恵子 ●レビル／池田勝

第23話 マチルダ救出作戦

第16話 セイラ出撃

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●カイ／古川登志夫
●フワ／鶴飼るみ子 ●ミライ／白石冬美
●セイラ／井上瑤 ●ハヤト／鈴木清信
●ラル／広瀬正志 ●ハモン／中谷ゆみ
●マ・クヘ／塩沢兼人 ●コズン／戸谷公次

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●カイ／古川登志夫
●フワ／鶴飼るみ子 ●ミライ／白石冬美
●セイラ／井上瑤 ●ハヤト／鈴木清信
●ラル／広瀬正志 ●ハモン／中谷ゆみ
●マ・クヘ／塩沢兼人 ●ワラカン／戸谷公次

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●ハヤト／鈴木清信 ●キシリア／山崎まゆみ
●ガイア／坂本一成 ●ジュダック／二又一成
●マチルダ／戸田恵子 ●レビル／池田勝

第20話 死闘／ホワイト・ベイス

第24話 迫撃／トリプル・ドム

第13話 再会、母よ…

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●カイ／古川登志夫
●フワ／鶴飼るみ子 ●ミライ／白石冬美
●セイラ／井上瑤 ●テム／清川元夢
●将校／戸谷公次 ●アムロの母／沢田敏子
●おばさん／片岡富枝 ●兵士／竜田直樹

第17話 アムロ脱走

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●カイ／古川登志夫 ●ハヤト／鈴木清信
●コズン／戸谷公次 ●ラル／広瀬正志
●ハモン／中谷ゆみ

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●カイ／古川登志夫 ●ハヤト／鈴木清信
●ジョブ・ジョン／塩沢兼人 ●ハモン／中谷ゆみ

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●ハヤト／鈴木清信 ●マ・クヘ／塩沢兼人
●ジュダック／二又一成 ●ガイア／坂本一成
●ワラカン／戸谷公次

第14話 時間よ、とまれ

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●マチルダ／戸田恵子
●クワン／市東昭秀 ●ソル／塩沢兼人
●ギヤル／二又一成 ●オムル／能谷幸男
●パイロ／戸谷公次

第18話 灼熱のアッザム・リダー

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●リュウ／飯塚昭二 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●カイ／古川登志夫 ●ハヤト／鈴木清信
●マ・クヘ／塩沢兼人 ●キシリア／小山まみ
●兵士／二又一成

第22話 マ・クヘ包囲網を破れ

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●フワ／鶴飼るみ子
●ミライ／白石冬美 ●セイラ／井上瑤
●ハヤト／鈴木清信 ●マ・クヘ／塩沢兼人
●シュダ／ク／二又一成 ●ウフカン／戸谷公次

第26話 復活のシャア

●アムロ／古谷徹 ●ブライ／鈴置洋孝
●カイ／古川登志夫 ●フワ／鶴飼るみ子
●セイラ／井上瑤 ●ハヤト／鈴木清信
●レビル／池田勝 ●ミハル／間嶋里美
●シャア／池田秀一 ●マリガン／塩沢兼人
●マシー／二又一成

ガンダムにおける——音楽観

原作・総監督／富野喜幸

*インタビューにて収録

◆ なぜ、渡辺岳夫か? ..

カルピス劇場の、アルプスの少女ハイジ」のコンテをやらせてもらったこともあって、その時に渡辺先生の音楽がすごく気になっていたので。

どんな作品があるのか、どんな種類の番組をやっておられたのかを調べていくうちに、渡辺先生のお持ちになる、スコアがイメージとしてかなり大きな音を出していただけたというところがわかりました。それで、ロボットのものがやっけてさるのか? という心配があったのですけれど、何しろお願いしてみようという事で伺ったわけです。

渡辺先生にとっては、今までやられたことのないジャンルでしたが、それととにかくやってみようとおっしゃっていただきました。

結果論でいいますと「ザンボット3」で、今までのメカもの、ロボットのものとわけている類いの音楽とかなり違う音楽をかいていただけたことが縁で、ガンダムまでお付き合いいただいた、というわけです。

渡辺岳夫先生という方は、映画音楽やドラマ、アニメなどを広く手がけておられる中で、弦楽器の使い方に特色をもっておられることと、もう一つはちよつと変った楽器を、かなり使われる方なのです。で、その辺りのことを考えた時に、渡辺先生にお願いしてシンセサイザーを鳴らしていただくというのは徒勞になり、先生らしくないんではないかと考えもしました。ところが現実の問題がありまして、シンセサイザーを使わないと編成を大きくするしかないわけです。

それで、部分的にシンセサイザーを使わざるを得ない事情はあっても、基本的にはやはりストリングスで聴かせていただきたい、要するに大変オーソドックスな形でガンダムの宇宙を表現する音楽をかいていただきたいのだとお願いしたのである。

◆ コンセプトを伝える ..

オーケストレーションを使ったBGMの一つの形を見せていただきたいというのが、依頼者側からの欲でして、当然それにスケジュールも予算もからんでくるわけですから、作曲者の側からしますとかなり辛いわけです。

あらゆる制約の枠の中でのようにこなすかというところで、渡辺先生も松山先生もかなりご苦労されたこととばかりも承知しています。

ガンダムに関しては、具体的にストーリーが固まっているわけ

はないので、大ざっぱな大変観念的なガンダムの世界をお話してそれだけの作曲ですから、ものすごくやりにくかったのは事実でしょう。

その一ばんいい例が、ニュータイプ話とそれからガンダムの後半の方に使った直径6kmのレーザー光線という武器のもつ世界を、いかに音楽にするか、というところに集約できると思います。

つまり、ニュータイプなんていう構想は、まだ具体的にお話できる段階ではなくて、まして直径6kmのレーザー光線なりレーザー兵器なるもののもつ世界が、一体何なのか? 音楽畑の先生方に一つの生理として判っていたかどうかが無理なお願いなのです。

そんなところで、渡辺先生、松山先生にとっては、じゃ、正直、ガンダムというのは何をやろうとしてるんだ? というもう一つ見り切れない部分があったと思います。

こういう問題というのは、テレビ番組の宿命でもあるわけで、一つの大ざっぱな観念だけで、何となくBGMからテーマ・エンディングを含めて作曲をお願いしなければならぬという、一つのシステムが生み出す大変悪い作業形態だと思うのです。

そういう苦しい枠の中で、ともかくガンダムという音楽をお創りいただけたことは大変嬉しいし、電子音に満ちた宇宙ではない、好ましい宇宙の大きさと広がり、ガンダムの音楽に関して



では基本的に成功したと思ってます。

◆ 結局、50%の画に…

その後の追加BGMをつくっていただいたり、そういう形の段階を踏んでゆく中で、やっぱりガンダムというものを作曲家の立場で理解していこうという方向性が出てきたのではないだろうか。

ですから、今、はく個人として楽しみにしているのは、最終回が終ってしばらくしてから、もう一度最終回までの何本かを渡辺先生と松山先生に見ていただいて、ガンダムの交響詩をお願いしているわけですけれど、やはりラ・ッシュなり、ストーリーなりを見ていただいてから作曲をお願いするのが本筋であるわけで、交響詩がどういう形で出来上ってくるのか、大変楽しみにしています。

ただ、これは本編が終了してしまっただけから後追いで出る楽曲なので、一見「ナンセンス」に思われるでしょうが、はくはそう思いません。作曲家には作曲家の、音楽を通して自己主張するという、創造者でありクリエイターである限りやらなければならぬ仕事があるのですから…。

そしてガンダムというのは、一応ああいいう形で終了をむかえたけれども、渡辺岳夫、松山祐士という二人の作曲家が、音楽の世界で、どういう形でガンダムを語って下さるかということはやはり意味のあることだし、ガンダム

というのはそういう別のジャンルでも別の方向から語ってもらってもいいのではないかと、そのくらいに創り得たのではないかと自負するわけです。

その意味でお二人に、劇版とは別のあたりで、それこそニュータイプのお話を音楽世界で完成していただいて、なおかつ本編より良い語りぐちを見つけていただけるものならば、本当にわれわれにとつて有難いと同時に嬉しいことです。

嬉しいということは、本編での原作、演出家の立場としてのほうが、ガンダムなりニュータイプの物語を完全に描き切っているとは思えないわけで、やはり終って半年近くたった今になってみると、いろんなことが見えてくるのです。

今にして思えば50%もつくり得なかったのではないかと悔しみがありませんが、ガンダムのもっているテーマというのはそれなりに語り得るべきもの考えるべき要素を含んでいるのだということに自負もしているわけです。そしてそういうものを、音楽という別の表現媒体をもつて再構成していったけるなら、要するに音楽として一つの語りぐちを以ってアツピールすることができれば、これはもうわれわれのガンダムとは関係のないことなのですが、テレビ版のガンダムを出発点にして、ニュータイプの問題なり、近未来の人間と宇宙ということを考えていく、一つのきっかけになるような音楽が出て



きたら、素敵なことだと思うのです。

ガンダムにまた別の芽が出てきて、現在進行している渡辺先生と松山先生の交響詩を、近々聴かせていただけるのではないかとすることは、はく自身も観賞者として、正直、心持がときめくという感じがします。

◆ クリエイターということ…

手順としていうなら、松山先生の間として把えるという出発点があつて、渡辺先生がそれを人間の願い、祈りにまで高めてゆかれた、そこにガンダムの世界なり交響詩が出てきたということとで、お二人の呼吸が完全に一致していたと思います。

これはクリエイトする立場にある人

達が、そういう一つの基本的な概念、つまりコンセンサスというものを把まえて一つの作品を創っていく、また、その意気込みを持っていただけたことで、はくにとつてガンダムはもう終わっているわけですが、なおかつそのような創作活動の中でガンダムが生き続けていってほしいと思っています。

ただ個人的には完全な形で描き切ったものではないだけに、正直、かなり面映い思いがあります。

ですから、はくにとつてある部分はとされたならば、是という部分を今後、拡大していった物づくりを心がけなければいけないのではないかと、…と思うのです。

◆ 棄て石論:

本来、創造者というのは、自分が描こうとする対象物を追いかけていつて、結局、追いかけて切れて逃げてたなんというの、これはもう失敗の極みもいところ。しかしただ一つ、ことニュータイプに関しては、それでいいのだとは思うのです。というのは、ニュータイプはかけ値なしのわれわれオールドタイプの願いであり、現時点での願望であるわけでその願望は単に待っていれば来るといような生やさしいものでないことはみんなが承知しているわけです。また極めてリアルティを以って考えなくてはいけない問題ではないかと渡辺先生松山先生を含めて思っています。つまり、人類の革新なぞ、そう単純にわれわれが判るほど、簡単なものではないわけです。けど、やはりせにやならんだらう、じゃあどういう形で、方向で、方法で達成され完成されるのか？ ということになる極めて現実的であるが故に、われわれの思考レベルの中でもう一つヒットしないというか、判り切れてくれないというのが、判り切れない個人としては、追いかけて切りたいと思えますがね……

正直、かなり無理だとも思えるんで、だからこそ渡辺先生、松山先生を含めて、お互いに覚悟は決めようではないか。つまり、われわれは棄て石でいいんだ。これをきつかけにして次の世代

の人、ひょっとすると三代後かも知れないけれども、本当の意味での人類の革新を生む糸口をつかんでくれる世代があらわれるならば、やはり今の時期に棄て石になるわれわれみたいなロートルがいたっていいのではないかと、ニュータイプという問題に限っていうならば、そうであっても、きつとみつともなくないんではないかという、三者での合意はあったわけですね。

◆ しかし、ニュータイプへ:

結局、われわれ自身が求めているのは、人の光明を見たいということに尽きるのではないかと。では、その光明の世界とは何なのか、それは神に隣接する世界かも知れないと言ってもみただけで、現実問題として神なのか、神でないのか、という問題一つをとっても、要するにもう宗教が発生して以来、未だに一神教、多神教を含めて解明されていないような人間論というもの、を、浮き出させるなんてことは不遜の極みなんです。要するに本来凡人がやってはいけないことだとも思える……しかし、20世紀も後半に入っている現代というのを見てきた時に、人間というものが単なる輪廻転生の繰り返しでいいののかということまで含めて考えてみた時に、あのニュータイプという言葉、やっぱり投げかけざるを得なかった。どんなに不消化があらうがなからうが、生き恥をさらしてみようとというくらいに、覚悟は決めて

いたわけですね。

結局、ニュータイプを含めての問題というのは見すごすことができない。そのためにお互い老いた体にむち打って——なんていったら怒られますが、オールドタイプのわれわれが出来る限りのことをやっておく、という気持なんだと思うし、ガンダムという作品はそういうものではないかという気がするのです。

◆ 映像の音楽

基本的にはく自身が音痴なので、自分にその素養のないことがものすごく悔やしいんだけど映像につける音楽というのは、映像を相乗効果的にグレードアップするものだし、そういう使い方をされなくてはならないと思うわけ……音楽効果と音楽を含めて、単に映像が語っているものの説明であってはないかと思うのです。

その意味で映画音楽というものも、独立したメッセージをもつべきだと思いますし、もつような効果音のおき方もあるわけです。

そのためには演出家の立場として、作曲家と音響効果を担当しているスタッフたちに浴け込んでいつて、その作品のモチーフをいかにグレードアップするかということに、スタッフをのせなければならぬ。場合によっては、嘘八百を並べたてても、それぞれのスタッフを本気にさせなければならぬわけなのです。

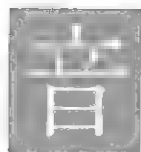
お座なりのつくり方もあるわけですが、BGMのためのBGMでは音楽での主張はありません。ビジュアルな媒体が発達して、なおかつ視聴者がそれに馴れていつた時に、今まで以上に自己主張する映画音楽やテレビ番組の音楽形態を、打出さなくてはならないだろうと思うのです。

現にこの二、三年、テレビ・ドラマを含めての音楽の使い方というのは明らかに違ってきています。やや、音楽だけで自己主張する場合がなにしもあらずですが、そういうものを多少割引いたとしても、やはり間違いなく映像についての音楽の役割が変わって来ていることは確かでしょう。

ガンダムの場合、理想的な形にはなっていないかも知れません。しかし、理想に近づこうという努力を、間違いなくした作品です。

その意味でガンダムのスタッフ編成は間違っていないかと思えますし、映画音楽を手がけておられる渡辺先生に音楽をかけたことだけは、ガンダムにとって大変幸運なことであつたと信じております。





● 画、効果、声優の三味一体

一体、ガンダムに於けるリアルな音とは何なのか…？

音響を担当した松浦監督、松田さん、伊藤さんにしても、こういう類いの番組でのリアルな音というのは何なのか？ ということを究極的に考えて、ガンダムという画の流れの中でリアルに聞こえる音の方式というものを、間違いないと考えた上で音をおいてくれています。その瞬間から、その音がガンダムの世界での現実の音になり、そういう音でも構成されたガンダムの世界の中で、キャラクター達が動き廻っていたわけです。

基本的にはマンガチックにならず、一つの社会とか世の中の存在を予感させたという意味で、声優の音質も含めて100%とはいえないまでも、ツボにはまったという感じはしているわけです。どういふことかと言いますと、一ばん判り易い例は、白石冬美さんのミライとか古谷徹君のアムロに代表されることだと思ふのですが、例えば白石さんの声というのはアニメチックな音質、声質であるとして一般に信じられていて、また古谷徹君の場合には星飛雄馬以外

の何ものでもないといわれているわけです。そしてガンダムにあつては、その両方が、ものの見事に全部消えていた。そのことが基本的にガンダムという世界の音構成を、自然にしたのではないかと思つてゐるわけです。

これは極端な言い方ですけど、白石冬美さんの声というのは、どちらかというと擬音に近いような音質をもっています。ところが白石冬美の声でもなく極めてナチュラルなあたりで、あれはミライの声だと思わせていったところに、リアリティがあつたのではないかとも思ふのです。

また、古谷君について言うならば、声質に関しては星飛雄馬と基本的に變つていないのではないかと、にも拘らず、なぜアムロになり得たかという点、卑に科白廻しのことだけではなくて、古谷君の声質とアムロの演じ方というのが、間違ひなくアムロというかなり内向的な少年を表現してくれたからではないか？ とところが星飛雄馬というのにも拘らずここまで区分けできたのはひよつとして星飛雄馬と同等の声質でありながら、やはりアムロという映像に対して相乗的にあてられ、ハメられたのではないかと、とも思ふのです。勿論、感性のデテールを演じつけた古谷君のセンスに裏うちされたアムロであつたでしょうが…。

つまりこの2人に代表されるように、それぞれのキャラクターが音響効果と

いう一つのリアルな世界と、音楽というデコレーションの部分を含めて、なおかつそれぞれの演技というもののつくりの中で、まさに三味一体感となつて絡んでくるのであつて、その意味でも極めてツボにはまつた作品と言へるのではないのでしょうか。

ガンダムのように、その意味での嫌悪感が殆んどなかつた作品というのは、大変稀有なことではなかつたかと思ふのです。

● チームワーク

画の芝居と音の表現とが上手くシンクロして、少なくともいわゆる作爲の多いテレビ・アニメーションよりは、よほどナチュラルであつたことに自信を持っています。その意味でも、それぞれのスタッフが本分をわきまえて、下手なつくりをしなかつたという辺りに、この作品が成功したものとすく大きな原因があつたと思ひます。

これはセイラをやってくれた井上さん、シヤアをやってくれた池田君の意見に最終的に集約されることですが、結局、演じなかつた、演じる必要がなかつた、つまり、それぞれの感性のレベルで出来てしまつて、作爲を持たないで演技をつけられたというところにガンダムという世界が強制的にそれぞれのスタッフにそうさせ、それぞれのスタッフもそれをかみ分けてくれたということが成功の原因でしょう。

普通、テレビ・アニメのリミテッド

の演技という点、結局、作爲やつくりになつてしまふのですが、それを極力避けて、たまにつくりをする人がいると、声優独自の立場でそれを排除していくんですね。その意味での連繫プレーも、ガンダムの場合、かなり周到にいつたと思ひます。

● めぐりあわせ

初期設定の段階でたまたま人選した人たちがたつたのですが、やはり今回集まつていただいたスタッフの方々も、声優さん達も横のチームワークは極度に良かつたと思ひます。

普通はどうしても異分子が入るものですが、声優さん達の気性も含めて、こつと上手いく、仲良くなれる人選とか、チームワークのとれる編成というものは、なかなか出来ないではないかと思ひます。

妙なというか、意識したわけではなかつたのにことごとく上手にいつたというのも、結局、松浦監督の坎ではなかつたかと思ひし、そういう形での編成は松浦さんにお任せしてしまつたので、彼に負うところが多かつたと思ひます。

いずれにしても、今回の人選に関しての不満は基本的にはありません。あるとすれば、大変細かいイレギュラーの部分での違いで、むしろ100%に近いカタチだつたと思ひます。

珍らしいことですね、やっぱり巡り合せだと思ふのですが。

詩

その表現するもの

◆ 詩にこめる主張

とにかくプロの作詞家に作詞をしてもらったわけではありませんので、詩になっていない部分が極度にあるわけです。

井狹自身の立場でいっても、音楽につける詩っていうのはどういうものかということも何も知らないわけで、知らないにも拘らず今回あいうようなかたちのものを、渡辺先生、松山先生にぶつけたということがどういうことかという、完全にガンダムニュータイプ、ガンダムの近未来のもっている実体に向かってゆくの詩でなければならぬということに、井狹が大変こだわったからなんです。

これは、画面づくりの上での総監督の立場としても、ばくが一ばんこだわったことで、既存の作詞家を使うことは大変簡単ですし、それを考えないでもなかったのですが、結局、ニュータイプの実体に向かっていくための詩、という部分での主観を伝えてゆくためには、お座なりの定形詞では基本的な何かを見出せないではないか、と感じたのです。

作詞に頼れている方をお願いした場合、やはりロボットものというのが基本的にあるでしょう、そこから出てく

る詩に対しての危機感を、ものすごく感じたわけですね。

まして作品が出来上がる前なんかでいえば、ニュータイプの話をした上で作詞をお願いしたとしても、やはり判らないままに書くしかないというのが厳然としてあるわけで、それやこれやの理由で、結局、井狹麟に詩を頼むことになったわけです。理由としてはまさにそれしかないわけで、詩としての体裁が整っていないということについては大変気にしまして、これはもう、渡辺先生に実際にこんなものでいいのだろうかということ、先生の顔色を窺い出した詩でした。最終責任は全て僕にあるわけです。そうは言いつつも、こちらとしても絶対、一歩もひくまいという気持ちでした。

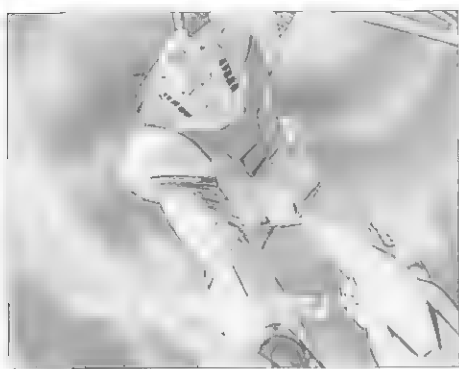
あとはその創り方です。つまり例えば、五・七・七、五・七・七、でなければいけないとか、サビの部分はこうでなければならぬというテクニクの問題に関しては、作曲家の立場から言っていたら、それはいくらでも手直しさせようと、たまたま詩全体のもっているイメージとか言葉遣いを変えろなどということは、切聞がなかったんです。

というのは、いくら説明し得たとしても最終的にそのコンセプトを打出すのは詩であるわけで、逆に言うと詩にしかこちらの主張を投入できないわけで、そうしたときにやはり詩のもつて

いるフィーリングというものについて、初めから一歩もひかないぞ！ ということで、本当に渡辺先生はやりにくかったと思います。

現に、吹き込みの時でも最後の最後まで、一行のところにひっかかって、かなりもめるといこともありました。結果がいか悪いかは、今でも判りません。判らないけど、ガンダムに於ける挿入歌であったり、オープニングエンディングのあり方は、基本的に間違っていないかと自負しています。

その意味で音楽まで含めて、良かったと基本的には理解しています。そこまで画をつくる側、ストーリーをつくる側のコンセプトというものを認めて、作業を進めていただけたということでは、渡辺先生と松山先生には申し訳ないと思いますし同時にあそこまでフォローしたかったということについては、



*オープニング&

エンディング・フィルムより



感謝して、しすぎることはないと思っています。

普通のこういう番組の詩のもっているコンセプトとは、根本的に構造が違っていると思います。

方法論でいった時には、やっぱり未熟であると同時に、まだまだボキャブラリーが正直いって足りない。もっと、もう半歩踏み込むような創り方ができたら、やはりそこまでいけなかった辺りに井狹麟の限界があるし、まだまだ素人芸ですね、という感じはまぬがれません。

けれど、この種の番組は、得てして画の方でどうせいろんな条件づけがされて、妥協し、後退せざるを得ないものです。だからせめて、音だけは妥協したくなかったということが、ああいう詩をつくらせた部分ではなかったかと、自分では思うわけです。

Spot light **メインスタッフ** 1



「祈りに近い心境」音楽を手掛けた

●作曲家 **渡**

■ガンダムとの出会い…

今までのTVアニメの「宇宙もの」とか。ロボットもの「は、ただメカが出てきて子供たちに、ガチャ、ガチャした音楽を聞かせるものが多く、とても僕には入って行けない世界だという気持ちがありましたので、お話しがあってもずっとお断りしておりました。

ところが、「ザンボット3」の時に富野さんから作曲の依頼があつて、お会いした時に、「なぜ、僕なんかに関わりますか……？」とお聞きしたんです。そうしたら、「私は渡辺さ

んの作られたアルプスの少女ハイジの音楽が大好きなんです」といわれ、「これから自分のやりたい宇宙もの人間の願いというものをきちんと出したい……際物(さいぶつ)的な作品ではないものを作りたいんです」というわけで、それでは僕もその中に入って行けるのではないかと……と書き出したのが「ザンボット3」(ダイターン3)そしてこの「機動戦士ガンダム」だったのです。

ガンダムを作曲するにあたり、富野さんの意図するところのテーマと一体どこまで共鳴できるかが心配だったのですが、五線紙に向うと、人間の生きたいという願いや生命力をひしひしと感じて、どんどん出来てしまっ

最初から、殆んど祈りに近い心境で書き上げる事ができました。

そして、素材としてもう一度自分を見直せる仕事でもあったのです。

■掛算で展開する音楽を…

準備段階での話し合いでは、自分の人生経験も含めてお互いやり合うわけですが、僕なりに人間のひたむきさ、人間相互の愛、というものをなるべく素直に書いた方がより伝わるのではないかと……とも感じていました。

宇宙ものということから、技術的には多少、シンセサイザー的なサウンドも使ってみた、という興味はあったのですが、作曲するにあたりそれは、意識的に避けるようにしました。

それに、もうたし算とぬり絵で画面に合せた音楽を作るのは止めよう、ということになり、いろいろ議論しあつて、僕はそれを音楽でどんどん増幅してゆく……アニメーションの場合ですと、基本的に何を描くのかという精神

提供/東宝東和(株)



さえわかっていれば、イメージで曲が作れるのです。

そしてスタートラインで考えたものが自然と合つてきて、不思議なことにその曲が掛算で展開していくのです。アムロの精神で作った曲が、他でも使える……ということ、ガンダムがそれだけ深味のある作品だった、ともいえるのではないのでしょうか……。

それと大切な事は、富野さん、松浦さん達と意志の疎通を欠いたという事が基本的には全くなく、気持ちがあつたりと合っていたことです。

録音の時に富野さん達もいらして、それがテープになる……一週間位経って……あの曲はこうだった、こういう風に感じました——って、きちんと手紙を下さる。私が曲の中で意図したものもしっかりと汲んでくれてい



るのです……あ、一致したな、よし！二回目の時はあの部分をもう少し増幅してみよう……と。

作曲家というのは大体孤独なのです。お客扱いされてスタッフの中に入れて貰えないことが多いのですが、富野さんも松浦さんも、グングン迫ってきてくれましたので、それだけに大変意欲が湧きましたし、何かをやり終えたなという感じが残っています。

その意味でも、ガンダムという作品は、全てのスタッフの人達の力が非常に良い形で出たのではないのでしょうか。

■富野さんの印象…

主題歌をつくる詩の段階で、富野さんは自分の意図していることを普通の作詞家のパターンで書かれるのが厭だったのでしょう。……といって、そこま

で書いても伝わらないものは伝わらないよ……という関心がありました。

井荻 麟氏の書いてきた詩に、僕がそれこそ七転八倒して何とか曲をつけてみる……ところがどうしても無理があるのだから何とか伝わりやすくするために詩を削ってゆく——そしてもう一度聞いて貰うのです。

“ わかりました。でも、この言葉は入らないでしょうか…… ”

この言葉は……大切な…… ”

富野さんという方は、真面目にコツコツ考える方ですから、音楽でも本当に真面目に考えてくれるんです。

本来、音楽というのは「飛躍」なのです……その意味で詩にも「飛躍」があつていいわけです……。

詩の段階でお互いやり合いましたが却って人間味を感じて楽しかったです。



◆ 松浦さんの印象…

松浦さんの音楽の使い方は実に見事なものでした。ある録音の時に……

。僕は渡辺さんの音楽、大好きなんです”と言つて、音が鳴り出すともう、全部録音してしまうのです。ですから仕事の域を超えて取り組んでいたのがよくわかりました。

松浦さんの場合、たまたま自分は譜面が書けないけれど、代弁者である、渡辺岳夫に譜面を書いて貰つて、それが音楽になつて、自分で同じ境地立つてから、音楽を使つてくれていたもので、まず普通では考えられないような稀有の状態で見事なものでした。

◆ ニュータイプの音楽

作品も音楽も、ニュータイプまでは追いかけたのですが……。その先の。ニュータイプとは何か？”という判断がない。僕は、例えばチョモランマを征服した加藤さんなんかも、ある種のニュータイプではないのかと考えるわけです。凍傷にもめげず、あれだけ空気の希薄なところで露営できるという、普通の人間には出来ないことをやつてしまふ……。極限状態の中で、10人のうち1人だけ生き残るというケースがある。それが基本的にはニュータイプではないか……ある部分だけとび抜けて優れている、ただ自分自身ではその能力に気がついていない。そういう人達が多勢いるのでは……。



ガンダムの場合には宇宙の極限にきた時にニュータイプとして覚醒するわけですが、全体で把えたと判らない……。

ここまでは僕の責任でやってきたけれど、もしこの先を把えろとしたら、もつと若い作曲家が音楽としてニュータイプの人間を把えてくれるのではないのか？逃げるとか、判らないとかではなく、もう次の世代で受け継ぐべきものではないか、とも思います。

ただその時に一番危険なのは、ミュージックコンクレートに逃げたり、テクノポップスに逃げたのでは、パターンでしかなく、本当のニュータイプを見つけることにはならないということです。もしかししたら、口笛ひとつになるかも知れないし、もつと、もつと

素朴に、もつと「核」に近くなるかも知らない……そこまでは考えたのですが、後は次の世代でやってくれる事を期待し、またそれを聴いてみたいなのと思つているのが、この仕事を終えての、今の僕の心境です。

◆ 若者を把えたもの……

ガンダムの新鮮さは、敵、味方で把える勧善懲悪型から完全に脱却した作品だということです。

それぞれの立場と状況の中で必死にひたむきに生きて行く……例え自分達が死んでも、なんとか次の世代を残したい、ということを極限の状況の中に身を置いて大きな目的のために命を賭けるという純度の高い発想に、青年た

ちが心魅かれるのは解ります。

これは、右翼的な発想ではなくて、地球とか宇宙という大きな視野に立って、自分の生活している処を何として守っていく……という純度の高い精神構造がふくらんできた、ということ嬉しいことです。

◆ スコアは設計図…

作曲家であると同時に、ミュージカルディレクターでもある僕らの仕事には、ドラマに対する基本的な姿勢があります。まず、ドラマに入り込んでいって発想し、譜面にして、プレイヤーという集団で、一つの音を創りあげて、レコーディングし、音を立体感のあるものにして映像に提供する——そこまでが作曲家の仕事なのです。

ですからスコアというものは、作曲家にとっては少し恥しいものなのです。つまり、ものを創るといえるのはある恥しみがあって出来る……自分の心といつも照らし合せて、少し恥しかったりするのを何とかとぎ澄まして、ようやくきれいに包んだものを聴いて貰って、いいですね！”といわれると、あー、よかったな——あれだけ一生懸命にやったのだから、僕の心が上手く出たな……という気持ちにやっとなれるのです。ですから基本的な作家の姿勢として、”スコアを下さい”というのは、好きではないのです。

僕らの側からいうと、自分のイメージがプレイヤーによって音になった時

が大切なので、スコアというのは演奏上の約束事が物理的に書いてあるだけの、いわば設計図なのです。

よくファンの方から、あの部分のスコアを下さいといわれるのですが、途中のプロセスに興味を持たれるのは嬉しいし、気持は判るのですが、だからといって、腕だけ見たいのですが、その腕だけ下さい。みたいなのは、真中をすばっと抜きとられる様で、ちょっと待って、それは恥しいんだから……みたいな、腹を裂かれるような気持ちになりとても辛いです。

◆ ガンダム以後…

ガンダムは、戸惑うぐらいブームになり過ぎて、裏方であるべき僕らスタッフが余りに露呈して表面に出てしまった事を喜べない気がするのです。

今、一番大切なのは、内面的なエネルギーをふくらませる時期ではないかって、《ハイジ》でも《巨人の星》でも、いつも自分を戒めていたのは、それが結果だということなのです。

ものを創るということは、本当は動機が大切で、結果が悪くてもくさる事はないし、自分の思う以上に評価されても余り変化を起してはいけない。

僕は一過性の人間にはなりたくないし、そのために劇場版を30年も……50年も、続けていきたいと思っています。

*インタビューにて収録



●プロフィール

昭和8年4月16日生まれ。

旧制武蔵高校を経て……新制の

武蔵大学経済学部に入學。

学生時代は専ら、芝居をやった

り、映画を観たりの学生だった。

大學3年の時、考えるところあ

ってフランスに渡る。当時のパリ

はまだ日本人が少なく、いろいろ

苦勞があったそうである。

帰国後、大學を卒業し、音楽を

自分の表現としてやっていこうと

いう気持ちを持ち、本格的な音楽の

勉強が始まった。24歳の頃である。

勉強を始めてみて、学生時代に

いろいろ経験したことが、譜面を

かくようになって少しづつ、生き

てきたとのことである。

ところで、渡辺さんの父君は、クラシックや、映画音楽で著名な渡辺満人氏である。

若僧の頃は、生意気に父の仕事に批判的で、映画音楽の仕事をする気はなかったんですがね。と渡辺さんは苦笑された。

両親にはずい分、心配をかけたけれど、親孝行という意味も含めて、作曲を続けてきたのだから、この仕事を選んでよかった、と思つています……と静かに結んだ。渡辺さんのお話は、大きく、そして暖かい……。

旺盛な好気心と、豊かな感性に裏うちされた、円熟した大人の、お話を伺うことができた……。

Spot light メインスタッフ②



人間の感性と何かものを表現したかった

●作曲家

山崎

■ 壮大な人間ドラマ：

最初のころでしたか、渡辺先生の書かれた主題曲のメロディーのスコアを見せていただきながら、ガンダムというこの壮大なドラマの音楽づけをどう構成していくか……一体、どの部分から入った方がいいのか……ということ、長い時間をかけたことを覚えています。正直のところ、シノブシスを拝見した当初の段階では「ザンボット3」、ヘタイターン3」の前作2本と同じような傾向の作品だと思っていたもので、すから、特別な気負いもなくお引き受けしました。

ところが、スタッフの方々と話合っているうちにだんだん明瞭になってきたことなのですが、どうも前の2本の

作品とは全然違って、ぬり絵のような音楽は全く必要なのではないか？というところに気がつきました。

それからは毎日のように、このガンダムという壮大なドラマの世界を、絵と同じように音楽の世界でどう表現していくのか、視覚で表現される部分を音でどうマッチさせ補完させてゆくのか、絵のイメージをどう増幅させていくのかという音楽上のことも含めて、テーマの概念や解釈、キャラクターの捉え方とか展開について、今までになかった方向でずいぶん長いこと、デイスカッションが重ねられました。

富野さん達の描いておられたのは、一般的なアニメーションやSFの世界でもなく、まして従来のロボットもの、メカものと言われる世界でもないわけでした。

それは、今までは全く別な発想の、とてつもなく壮大な、宇宙と人間のドラマでした。

僕はガンダム以外にもいろいろな作品に参加させていただいておりますが、作曲するにあたって、頭の中で考える時間をこれほど費やした作品というのは、かつてありませんでした。

正直申しまして、僕の頭の構造というのはいかに単純に出来ているものですが、今まではいわゆる直接話法のできる作品が比較的多かったわけです。

ですから僕自身、この新しいドラマを自分の中でどう捉えていくか、また具体的な手法を、自分なりに少しづつ

提供/東宝東和(株)



整理し抜けてゆくために、かなり頭の切りかえを要した仕事だったのです。そんなわけで、それらのことを完全に消化しきれないまま、第一回目の録音が終ってしまったな……というのが、実感でした。

実は今度、ガンダムの交響詩をお引き受けするにあたって、最終話の方のフィルムを何本か観せていただいたのですが、見終ったとたんにため息が出てしましまして……実感として、あー難しかったな、勉強になったな……というのが偽らざる感想でした。

■ ガンダムを振りかえって：

渡辺岳夫先生は、映画音楽、ドラマ音楽の世界では大変なベテランで僕の尊敬する大先輩でもいらっしやるわけ

です。

そして、《機動戦士ガンダム》に付きましても、ヘザンボット3」、ヘタイターン3」の前作2本に引き続いて、渡辺先生と一緒に仕事をさせていただく幸運を得たわけです。

実際の作業にあたっては、キャラクターの心理描写的な部分や、広大な宇宙の拡がりとか、画面を大きく包むような部分を渡辺先生が担当され、逆にオーブニングとか、戦闘場面とかいった直接絵につけるような部分を、僕が担当させていただきました。

ガンダムの場合、当然のことながら作曲する人間が別々ですから、技術も作風も違うわけですし、それが程よく混り合ったところに、相互の持ち味の良い部分が倍増され、3倍にも4倍に

も増幅されて、非常にいい効果を生んだのではないかと思います。

音響監督を担当された松浦さんとは、
「アルプスの少女ハイジ」以来の長い
お付き合いですので、渡辺岳夫・松山祐
士という2人の人間の音楽的な感性を
知り抜いておられるでしょうし、その
ことがさらに良い結果を生むことにな
ったのではないのでしょうか。

ガンダムに関しては、絵に先行して
作曲がすすめられましたので、後で画
面と合せて仕上げて行く上で、松浦さ
んには大変なご苦勞をおかけしたこと
と思います。

松浦さんは、技術的にも素晴らしい
ものをお持ちで、ランチュのフィルム
を見せていただいた時にも、なるほど

な、こういう曲の使い方もあるのだな
と曲を書いた私どもの方が、すっか
り感心してしまうというような場面も
ありました。

作曲するにあたって、曲の対象にな
る年齢層については特に意識しませ
んでしたし、幼児向けということも考
えておりませんでした。

オープニングで、ナレーターの水井
・郎さんの語りかけるシーンが毎回出
てくるわけですが、あの部分の音楽に
しましても、単に静かな音楽の導入を
考えただけで、他の効果とかいうもの
をいっさい考えたわけではなかったの
ですが、結果的には画面に非常にうま
くフィットして、オープニングのテー
マとしてガンダムのドラマとは切って

も切れない曲になっていくのを見なが
ら、映像と音楽の関わり合いの深さに
ついて改めて考えさせられました。

中には実際に使われなかった曲もあ
りまして、2回目の録音の時に、5拍
子のマーチを書いてほしいと依頼され
難しくて、自分の力量ではとてもそこ

まで消化できないのではないかと考
え込んでしまいました。

実際の画面には少し無理があったた
うで、使われませんでした。LPの
方には収録されており、それなりの評
価をいただきました。



■いまはやすみ…のスコアより

Handwritten musical score for the piece "And now we rest" (いまはやすみ...). The score is written on multiple staves, with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings. The tempo is marked "Andante". The score is a page from a larger manuscript, showing the beginning of the piece.

◆ 僕のニュータイプ

世の中がだんだん機械化されて、文明社会になればなるほど、人間は自然に身をゆだねて、宇宙の律動に呼応するような自然体ではいられなくなってくるんですね。

高度に近代化された生活環境の中で、人間が本来もっている感覚や機能が麻痺してどんどん退化してしまうのです。神に与えられた最も大切な遺産である人間本来の感性とか、自然を感じし、自然の与えるものを食べ、自然の与えるものを着て、自然の懐に抱かれて生きることを忘れつつあるのではないかということですよ。

自然をとりのどし、人間が人間であることをとりもどし、争いや欲望を超えて再び神の懐に還ったときに本当の愛の姿が判るのではないかと……

実は、ガンダムというドラマは、そのことを呼びかける、それを予知させるドラマではないかと考えるわけです。ですから、その愛を予知する、予感する、今までの人間が忘れかけている予知能力をもつ者がニュータイプではないか？ と思うのです。

◆ 若者の心把えた：ガンダム

つまり「機動戦士・ガンダム」というのは、ニュータイプの物語というよりもモビルスーツや戦艦の渦の中に人間の事態を見せることで、次に来るニュータイプを予感させるドラマだった

のではないかと思うわけです。

ガンダムのファン層は、若い学生達を中心なんですね。その年代というのは、非常に自由な発想のできる一ばんいい時代で、そういう一ばんいい時代の人達にうけたということは、富野さんの描かれたガンダムの世界に、非常に新鮮な発想があった、若者としての夢が賭けられたということではないでしょうか。

いわゆる「勸善懲惡」でなかったというように、内容的に細かいことは別にしても、何か素晴らしいものが、若者たちの心把えたのは確かなのです。

今までになかったテーマに正面から取り組み、深く追求しようという作品全体に流れている姿勢とか意気込みは、音楽についても同じように感じられ、音楽的にも今までにない新しいトーンが出来たのではないかと、言って下さる方もあります。

ガンダムという作品は、映像、音楽そして制作に携わったスタッフ全員の方々が、単に表面でこしらえた作品ではないのだという意気込みを、画面を通して観ている人の心に訴えたのではないのでしょうか。

僕は少なからず希望をもっているわけです。ガンダムを観た若者たちに、改めて自分を発見し、何かを予感して貰えたなら、音楽に携わった者の一人として、こんなに嬉しいことはないと思うのです。

■ インタビューにて収録



●プロフィール

長野県に生まれた。その後、移り住んで高校時代までを金沢で過ごす。子供のころピアノを習ったこともあって、中学・高校時代にはブラスバンドでトランペットを吹き、曲のアレンジを楽しんでいた少年時代である……。当時は、ブラスバンドでジャズや歌謡曲を演奏すれば、退学処分になったというギンギン時代であった。

高校を卒業した頃にも、特別音楽家になろうという熱い思いに駆られたわけではなかった。ただ、目に見えない糸にたぐり寄せられるように日大芸術学部音楽学科に入学し、大学バンドではマンボもジャズも自由に演奏し、大学生活を謳歌した。卒業後、全音をへて

日吉に入社。サラリーマン生活の傍ら、作曲や編曲をも手がけた。TV映画「黒い編笠」のテーマ音楽の編曲で、作曲家・渡辺岳夫氏と出逢い、音楽家として大きく幅を広げていったそうである。現在では、子供のドラマ、ミュージカルの創作ものの作曲を多く手がけている。

僕は輪廻論が好きなんです。人間の運命とか自分の道というのは決められているような気がして、厭だなど思っても避けられない。仕事にしても不思議なめぐり合せみたいに入ってくる。その時に必死になって努力する。結局その事が実力なり実績になるのではないかと……と静かに語られた。



“従来より厚みのある音がどうしても欲しかった。”

●音響監督 / 松浦典良

●ガンダムの「スタッフとして」:

ガンダムについて、あらゆるところで、あらゆる統括をされている今……

一スタッフが何を語ればいいのか。音響担当として、皆さん共々ゲートイン前から入れ込み、エンドマークまでなだれ込んだ……という感があって、作品に対する「シビアな批評眼」などぶっ飛んで、ともかく良かったナア、という気持ちです。

作業について語るといっても、音響作業などは、舞台裏でシコシコやってゆくもんで、外に向けて手の内を見せても、おもしろくもなんともないんじゃないかと思っていますが……。

ぶつぶつ、言っていないでともかく、それでは……「イキマ〜〜ス」。

●キャストینگにあたって:

アフレコでは役者自身の感性でキャラクターを乗っ取ることが大事で、こちらの思い入れは、キャストینگに充分込めたいと思っています。

とはいえ、片方でギヤラをはじめ、セコイ作業もする訳で、あまり大きなことは言えません。

ガンダムの登場人物は、レギュラーからゲストから脇の兵士に至るまで、それぞれに生臭く、個性的なので怖い作業でした。

とくにむずかしかったのは、アムロとシヤアです。アムロは内向的という設定以上に内側に向っている激しさも

噴き出させたりしていて、一枚の絵で既にたくさん物語をしているすごいキャラです。

だから、ずい分無節操に色々な人に入声を入れてもらいました。

シヤアの場合は、外見のカッコ良さと共に、内側のキャラクターを表出するのに迷いましたが、淡々とした中にも胸の奥底にたぎる血を感じさせる、人間臭さにポイントをおきました。

セイラ、ミライ、フラウの3人は、チビたちも演ってもらう事を念頭に、更にセイラには利発さとする種の固さを、ミライにはまろやかさを、フラウにはベタつかない素直な愛らしさを、求めましたので、双方を治める配役に苦しみました。

ガンダムの様なリアルタッチの作品では、レギュラーやゲストと同じ程度に画面の隅、画面の外の登場人物の、一言をしつかり表現することが大事なので、その点にも注意しました。

ともかく、すべての配役に富野さん、渡江さんの合意が得られたし、一人で何役も兼ねる負担もかけましたが、皆さんの熱演に感謝し、得心しています。

●音響制作について:

音入れは、物語を内包する様な「すばらしい音楽」を得ましたので、音楽ラインは目先の展開にとらわれずに、ドラマの流れを大きくとらえて最大限の効用を心がけました。

もちろん、きっかけやタイミングは

ファイルの絵をよく見て、理屈よりも体で乗ってゆく要素も必要です。

挿入歌は使いどころがむずかしくて「きらめきのララア」は、使わず仕舞でしたし、「シヤアが来る」は、ちょっとあざとかったかな、と気になっています。

戦闘シーンとニュータイプ覚醒のあたりは、バリエーションが欲しいので先生にお断りして、手持のレコードからも選曲しました。

何と言っても、ハートのある豊かな音楽を得たので、ゲピングが楽しみなものでした。

●古谷 徹(アムロ)



●池田秀一(シヤア少佐)



効果音は、従来より厚みのある音がどうしても欲しかったので、音を重ねてゆく大変な作業を効果の方にお願しました。

ダイターンの頃は、「テレビベースじゃとても出来ない」と言っていた、松田ちゃん、伊藤ちゃんが奮闘して、「いい音」を作ってくれて、感謝しています。

臨場感、リアル感を出すには雰囲気音も大事でその点も、きめ細かく工夫してくれました。

「ララア」というのは潘さんがボイスコーダーに入れた声をスタジオで細



工したものに、効果音を重ねてもらいました。ニュータイプというものを、音でとらえる困難さは表現してしまえば、ああそうか…、いや、ちがう……と、いろいろでしょうが、視覚的に表わされているものにフィットさせるところで落ち着きました。

◆ **ガンダムを終わて…**

富野さんとは、ザンボット3から、3本続けて仕事をさせてもらいましたが、「はじめに、ロボットあり」からの様々な条件をかくぐつてのドラマづくりに苦しむ富野さんを見続けてき



●井上 瑤(セイラ・マス)

●白石冬美(ミライ・ヤシマ)

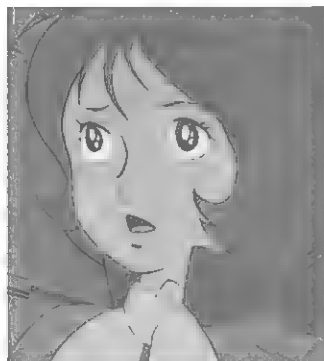


ましたので、「巨大ロボノト物」の、一言で切り捨ててゆく人達を振り返らせたというのは、大変なことだし……ああ、よかったな、と思います。ただ、「ああ、よかったな」というと「安直だ」というリアクションは、して欲しくないのですが……。

受けての評価はともかく、僕個人としては、やり甲斐のある仕事でした。しかし、客観的に見れば、たかだか音響監督が最後にジーンと来る程いれ込むことはないだろうか……。

いや、そんなことはない。僕はやっぱりジーンと来る程、入れ込みたい。

●船橋るみ子(フラウ・ボウ)



◆ **ニュータイプについて…**

＊インタビューにて収録

ガンダムにおけるニュータイプについては、とても観念的で一言ではない表わせない難しい事だと思っています。

また、各人によってその解釈が違いますし、僕自身にしても、単に予知能力だとか、超人間的だとかいうのではなく、本質としても「人間的」な意味あいがあるのではないだろうか……とは思うのですが、「これがニュータイプだ!」というのは把みきれなかったのが本当のところですよ。

また、作者自身、あの作品の中で全てが表現出来るとは思っていなかったでしょうし、次の作品に向けてのステイプ的な要素があり、そして、次作で本当のニュータイプが完成されていくのではないだろうか……そんな気がします。

◆ 音響監督として……

アニメーションに限らずいえる事なのですが、分業が寄り集まってひとつの「物」を創り上げるわけですから、その中において音響監督というのは、あくまでも「音」作りのディレクトでありまとめ役であると思うのです。

また、時として創り上げていくプロセスでのアイディアの提供者でもある訳です。ですから、一緒に仕事をしていくスタッフに対しては、信頼していただければ出来ないことですし、また、反対に僕自身も、スタッフから信頼されていなければ一緒に創り上げていくことは出来ないのではないのでしょうか。そういう意味で、ガンダムの「音」創りにおいても効果のスタッフ、整音のスタッフには絶大な信頼をもってお願ひしましたし、事実、素晴らしい「音」を創り上げてくれました。

また、俳優さんに対しても同じ気持ちをお願いしています。

とくに、ダビングにおいては、より仕事がいやらしい状態を最大限やるのが僕の仕事でもあるのです。

というのも、アニメ制作の過程で音入れ作業というのは、制作スケジュールの中で、一番にしわ寄せが来るところです。後がない、というのが現実にあるのですから……。

ガンダムでも事実、かなりキビシイ状態でのダビング作業というのがありました。

白味でのダビング作業となったら、これまた最悪です。

それでも、キビシイ中で、より良い状態を作らなければなりません。

絵コンテを見てもいい、画面を、キャラクターの状況を把握してもらい、演技をしてもらおうのですが、そんな時が音響監督として一番つらい時です。

ガンダムでは、俳優さんはじめ、スタッフのチームワークが非常に良く、キビシイ中でも、和気相合として仕事をしてくれましたし、良いものを創ろう、という全員の熱気がありました。

◆ これからもTVアニメを……

ガンダムはいろいろな意味で本当にやり甲斐のあった、そして僕自身としても満足している作品です。

効果の松田ちゃんはじめ、多くのスタッフ、俳優さんに無理を言って、困らせたとは思いますが、皆さんにはとてもよくしていただきました。

そして何よりも、富野さんには僕のやりたいように、やらせていただいて只々、感謝し、本当に良い作品にめぐりあったと思っています。

ガンダムが終って、いまTVアニメを離れています。僕はTVアニメが大好きですし、また音響制作の仕事にも満足していますので、早く、また、TVアニメの仕事をとんとんしていきたいと思っています。



●プロフィール

昭和18年8月14日東京・中野で生れる。子供の頃から手塚漫画の大ファンであったのが後に虫プロに入社する大きなきっかけになったそう。

昭和38年、待望の虫プロタクシヨンに入社、「鉄腕アトム」の編集制作に携わる。当時、第2次のアニメブームが起り、アニメ会社が続々誕生した時期であった。

虫プロはTVアニメのパイオニアとして、次々と新しい試みで作品を作り続け、松浦氏自身、大いに乗って編集に取り組んでいたそうである。

昭和48年、虫プロを退社。これを機に編集より音響ディレクターとしての道を歩む……。

10年余り編集作業に携わってきた、同じアニメ制作とはいえ、全く畑違いの音響制作に変わったが編集時代―演出家の代行としてのフィルムのカノテイング作業が、今の音響ディレクトに大いに役立っているという。

初めての担当作品は、シンドバッドの冒険―以後8シリーズを担当、昭和55年2月、ガンダムのシリーズを終えて、A・P・Uを辞め、音響制作会社「現」を設立し、現在に至る。

音響関係者の間で、松浦氏はきわめて良い。仕事に対する氏の実直さと、スタッフに対する優しい心づかいを、仕事を離れての、友人として誰もが認めている……。

Spot light メインスタッフ④



「今までの僕の作品の中で最高のものだった」

●効果 松田昭彦

最高だったガンダム

僕は今までにメカもののアニメをずい分やって来ましたが、僕自身がやっていて一番のめり込めた作品でした。

一話のフィルムを見せられて、普通だと、うーんとか、つまらないとかがあるのですが、ガンダムに関しては何の抵抗もなく、すんなり入ることができました。

音づくりにしても、普段であればあれこれ考えるのですが、ガンダムの場合は場面を頭で描くと、ばつぱつと音のイメージになって出てくるんですね。やり易い作品だったし、一番好きな作品ですね。ですから、あれは43本でしたから、終わったからいいのかも知れないけど、本当はまだやっていたかったというのが実感です。

通常、作品づくりを重ねていくということは、それだけの進歩があるというところで、例えば、階段を一步一歩上って行く——一つの作品を終えるたびに一段登るというように今まで進んできたものが、ガンダムという作品をやったことで、一足飛びに何段か上に登ってしまったんじゃないか……これは自惚れではなく感じるんです。

ですからガンダムは、今までの僕の作品の中で最高のものだったということとで、ところが反面、それ以後の作品が少しやりにくくなったというのが、事実です。

音づくりの実際

かなりアクション場面が多いということは、音の方も多いということなので、そういう負担はありました。

通常、レギュラーの音というのは初めに全部つくっておいて、その都度とり出して使うという方法をとるのですが、ガンダムの場合にはたえず状況が違うので、レギュラーの音は結局そのまま使うことができず、その状況に合わせてつくり直したり、手を加えたりして、それだけ仕事の量も増えて大変でした。それだけにやり甲斐もあったわけです。

音づくりの際に絵コンテは一応の目安として、あーこういうメカが出てくるのか、こういう話の内容なのかという参考のために目を通すのですが、実際にはラッシュ・フィルムにならないと作動しないというか、フィルムが編集されてそのつながりによって、音をどう入れるかという判断のもとにストーリーしますから、絵コンテの段階ではまとまりがつかないわけです。

例えば、絵コンテの段階でも、コアファイターがヒーム光線を発射している絵があるとする。すると必然的にそこにはコアファイターの飛んでいる音と、プラスアルファの光線の音が加わらなければいけない。ところかフィルムになって前後の音がからんでくる時に、果して飛んでいる音が必要かという要らない場合もあるわけです。



だからホワイトベースの巨大なのが飛んでいても、実際は前後のからみで要らなくなり、前の場面の音をのばしてきて、ホワイトベースの何かが作動したら、その音でつながりへもってゆくということですね。その辺では意外と僕自身も遊ばせて貰いました。

富野さんとはもうガンダムで3作品だし、最初の1作目、2作目でつき合っている頃の中の音をつかみかけてきたので、僕は自分のイメージで音を入れてきたけれど、富野さんが何も言わないということは、何か相通じるところがあるのだらうと思っています。

企画段階の初めてのミーティングから加わったのですが、ガンダムの場合

音づくりの面白さ

リアルな音といっても、何しろ時代背景が宇宙世紀の話なので、どんな音がリアルか想像がつかないわけで、ただあくまでも自分の経験をもとにして、視聴者がリアルだと感じるような音づくりを心がけたわけです。

宇宙空間と大気圏の音の違いについても、例えば△○○△年宇宙の旅

では、宇宙空間で音はしない、という話があって、巨大な真っ黒い宇宙船が無音のまま飛んでいる。それだけでも感じは出るわけですが、ガンダムでは敢えて大気圏と宇宙空間の音を区別しませんでした。

例えば……地下鉄を空に飛ばしたっていいわけですよ。あのゴーノという音を、アニメーションの大きな宇宙船にそのまま使ったって可笑しくない。まだ使ったことはないけれど、案外気がつかないんじゃないですか。

画面の中で効果音とBGMのからみについても、例えば音楽が入っている時には音楽の方を活かして、メカの効果音はなるべく避けるように気を配ったつもりです。だから、きつかけになるような音が多いわけですよ。例えばコアファイターが遠くから手前に向けて飛んで来るとすると、手前を横切る時にだけ音を入れるわけです。

人間の目と耳というのは不思議なもので、ずっと音が入っているように感

じるんです。

勿論、苦勞もありました。

ストーリーの展開上、リアルな音づくりということでは相当に気もつかない、慎重にならざるを得ませんでした。が、もう一つは、登場するものが、人間以外は総て巨大だったことです。ガンダムにしろ、ホワイトベースにしろ、ザクにしろ全部が大きかったので、人間と比較しての音づくりに苦勞しました。

ちよつと聞き落しがちなんです、ザクとガンダムの足音なんかも使わけてい入るんです。ガンダムの足音は安心感があるから、右の耳から入っても左に抜ける感じで残らない。ところがザクの足音は耳に入ると恐怖感として体に残るような重たい音なんです。その足音だけで一種の心理的な圧迫感というか、音だけで危険を感じる。ガンダムの場合、そこまで考えて音をつくったし、音もそこまでやっただけ、という充足感があります。

◆音のたね明し

ガンダムの中にも、「まさか？」という音があります。レギュラーの音なんですけど、もうたね明しをしても差しかえないと思います。が……。

ガンダムのビームライフルの音は、正直いってグライNDERの音なんです。グライNDERが回っている時、電源をビチノと切ると、摩訶不思議な音がするんですよ。ズーンというような、電源が切れてモーターが惰力で回る時の音なんです。その音を適度に加工して別な音をフラスアルファールしてつくったんですよ。あれなんか効いていると思います。

最初、光線銃だからビビビとかシンセサイザーとかも考えたのですが、それじゃ味もそつけないわけ、それなら別の音でよりそれらしく聞かせて、みんながそれに気づかなかつたら面白いんじゃないかと思って……。

何しろ、ザクという巨大なものを一撃のもとに倒すには、それ相当の威力のある音が欲しかったわけで、普通のアニメで使われる漫画的な音は使いたくなくなつたんです。

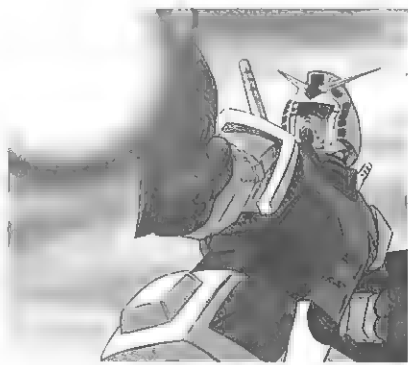
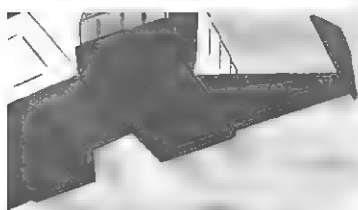
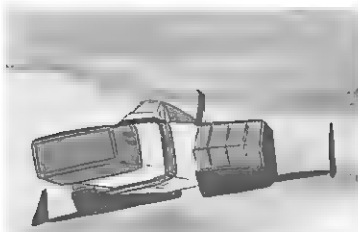
光線銃とグライNDERの音じゃ、ちよつと結びつかないのですが、僕は普段からいろいろな音を聞いていて、テープの中に入っている音を出す時に適当に送っていて、気分転換に時々止めて聞いてみるんです。あ、こんな音もあるのか……ある時、たまたま止め

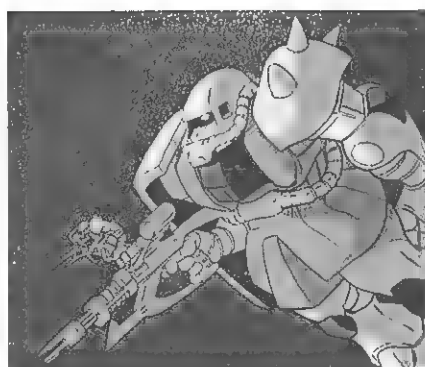
◆印象に残る音づくり

たまたま一度あの音だった。すい分面白い音だなと思って、後で調べたらグライNDERの音と判つたわけです。これはひよつとしたら何かに使えるな、と記憶に止めていたのがビームライフルの音として生きたわけで、つくっている本人にしか解らない、まさかという音がよくあります。その辺に効果の音づくりの面白さがあるんです。

ガンダムのファーストシーンで、ザクがサイド7に攻めてくる、宇宙空間を遊泳しているシーンで、普通なら宇宙音をバックに流してザクの姿を描く場合が多いのですが、ガンダムでは敢えて宇宙音やBGMを一切使わないで表現したかったのだ、ザクのコクピットにいる兵士の息遣いの音だけをバックに流したんです。

富野さんからは、手を加えない生の





呼吸音を使ったらという意見もあったのですが、ちよつと手を加えた、ハーツ、ハーツ、ハーツ」という音が、一種の緊張感を伴って、画面ともびつたりと合っていて、それが非常に印象深く、43話中自分でも一番気に入っているシーンです。

またニュータイプ人間がテレパシーを感じる時、画面では眉間のところに光が走る絵が出るのですが、ニュータイプも同じ人間なのだからという解釈で、敢えて特別な音は入れませんでした。ただ一回だけ、ララアが死ぬときにテレパシーを感じる幻想的なシーンがあって、その時にニュータイプがテレパシーを感じる効果音が使っています。

終わった今ふり返ってみると、ファーストシーンの効果音と同様、このララの死ぬシーンが深く印象に残っています、好きです。

◆ 僕のガンダム

普通のメカものに比べると、ガンダムというのは特異な分野だったのだなと感じています。

普通のアニメだとロボットがカノコよく闘って、いとも簡単に敵を破壊する場合が多く音づくりも簡単なのですが、ガンダムは、ガンダムというロボット自体が一つの武器というか兵器なわけで、そういう面白さというのは今までになかったものです。

実は最初のうち、ガンダムは必要ないんじゃないか、ホワイトベースだけで闘ってもいいんじゃないかという気もしたんですが、考えてみるとガンダムは戦車や大砲と同じわけで、特にアムロにとっては必要なんですね。普段のアムロは影が薄いのに、ガンダムのコクピットにいと生き生きしてくる……やっぱりガンダムは必要なんだな——と感心しました。

15歳の少年がいやおうなく戦争に巻き込まれて、結局、人を殺すのが人生になるといふか戦争が生きがいになる。アムロはもとの心を取りもどせるのか……ガンダムは最後にああいう形で終わったけど、あれからどうなるのか、ひょっとしたらアムロは闘う場を失って、自殺しちゃうんじゃないか……みたいな印象が今もあります。

*インタビューにて収録



●プロフィール

昭和27年4月1日千葉に生れる。効果の仕事が始めるようになって、たきつけは特別になく、まして音響効果がどんなものかさえ全く知らなかったそうだ。

縁あって、一時期東映の効果に籍を置いていたものの、将来も効果の仕事が続いていく気持はなく、間もなく東映を辞める。

一年ほどのブランクがあったが、もともと、その間でもアニメの仕事を手伝っていたそうだから、やはりアニメーションとは浅からぬ縁があったということなのだろう。

大きな転期になった石田氏との出逢いがあり、竜の子プロのヘテックマンが松田氏の最初の仕事

になった。以後、アルプスの少女ハイジ、母をたずねて……、赤毛のアン、等の名作アニメ。

劇場用アニメは、銀河鉄道999、そして、近作の地球へ……。そうそうたる作品群で、何本手がけたのかは本人もハッキリ憶えていないそうだ。

「でも、効果って面白い仕事ですヨ……。表面には出ないけれども……みなさんの気付かないのを……自分で創造していくのは最高です。今、仕事が楽しくてしょうがないんだ……というように、松田氏は語っていた。

この次は、どんなアイデアでどんな「音」を創るのだろうか……。

●レコーディング・ディレクター
藤田純一

*インタビューにて収録

企画当初：

日本サンライズの第1作「ザンボット3」で初めて富野・渡辺・松山のコンビが生まれて、当初はいろいろな札がないことはかりで、ことに渡辺先生、松山先生にとってロボットものは初めてだったこともあり、「ザンボット」へタイタンの2本をやっつてはじめて、自分達なりに感じたり考えたことがあった様です。

僕の方もいろいろやってみて判つた



ことが沢山あり、それを持ち寄ってガンダムに集結させたという感じで、今までのアニメとはちよつと毛色の変った音楽になったと思います。

ガンダムには企画当初からスタッフとして加わって、第1回目の打合せで富野さんから番組の趣旨、ねらい、テーマ等に関してかなり詳しく聞き、まずどういう番組かをよく知った上でスタートしようという、非常によいインプットが組めたと思います。

ガンダムが単にク　コイイだけのアクションものじゃないのだというところで、渡辺先生などは曲をつくるに当たって、いかにして人間の内面まで表現するか、宇宙の広かりとか宇宙戦艦の巨大感をどう出すか、その辺りで苦勞されたようでした。

LPのできるまで：

従来のアニメのBGMですと、モラル録音で充分なのですが、ガンダムは最初からLPをつくらうという前提で始められ、富野さんと相談してメニユーを出し、そのメニユーにのっとって作業が進められたわけです。また、初めてステレオでとろうしやないか、それともただのステレオでとるだけしやなくて、レコードにしか使わないような16チャンネルというマルチ・テープレコーダーがあるんですが、それで録音するという、初めての方法がとられたわけです。ですから、曲の長さも、音質的にも聞き応えのあるものにしよ、うと、従来のBGMよりは時間も、オケストラの費用もかきました。

そんなわけで、余り表向きにはできませんが、初めから比較的高い年齢層を意図していましたし、子供向けにせよいいものをつくれれば、それなりの反響があるだろうという信念は、富野さん達も持っていたわけですよ。

そんなわけで、余り表向きにはできませんが、初めから比較的高い年齢層を意図していまし、子供向けにせよ、よいものをつくれば、それなりの反響があるだろうという信念は、富野さんにも持っていたわけです。

主題歌をはじめ2曲の詩から十段階で、渡辺先生にピアノスケッチを書いて貰い、キングのレコーディング室でみんなで検討を重ねて詩を直すところはその場で直し、という順序で進められたのですか、やはり最初の詩から異色な感じでした。

え、これがアニメのオ・フニクとエンディングの時なんだろうかっていう印象で、今までのパターンとはかな



◆
フ
ア
ン
の
反
響

1集に関しては、ジャケットが、
のアニメもののジャケットを踏襲したた
まな、絵本的なデザインだったの
中学・高校生あたりの方からは、
レコード屋で買うのは恥しくて気がひ
けたという意見がありました。ただ喜
樂的にはステレオで聴けたし、録音も
よかった。1曲1曲と比較的長目にて
きていたので、とてもいいという評価
があった、我われの目指していたもの
が、間違いはなかったんだという自
信は、その時点でついていたわけです。

予測できなかった人気

一部に根強い支援層があるということは、投書とか雑誌の反響で判っていましたが、僕等もいろいろなアニメをやっていて、それほど爆発的に売れたことがなかったものだから、まあ、そこそこ売れているじゃないか……みたいな感じで見ていました。

しかし、夏ごろは一ばん悪かったようです。その時期にのびのびになっていた第2集をつくらうという企画が持ち上って、とにかく第2集はつくるんだという基本的な姿勢が決まったわけです。というのは、第1集で音楽的に盛り込みきれていない部分があつてストーリー自体も全部固っていたわけではなく、放映が始まる前にためどりをしたBGMを最後まで使うのは、ちょっと無理じゃないか、いずれある時点ではBGMをとり直す必要があると判っていましたから

その時に安彦さんのイラストを表紙



に使ったことが、爆発的に売れる一つのきっかけになって、あつという間に何万枚という売上を示し、1集目の方までひっぱられて売れてきたというのが実際のところですよ。おそらく、1集だけだったら、こんなに爆発的にはならなかったかも知れませんね。

◆ 冒険に踏み切らせた 富野さんの熱意

先にも申しましたように、第2集を出すに当たっては、一部に根強いファン層があるというものの、視聴率も思わしくなかったし、多少冒険だったわけですよ。やはり、それを踏み切らせたのは何といったも富野さん達の熱意でした。勿論、大失敗するとは考えませんでした。放送が打ち切りになるのではないかという危惧はあったわけで、しかし例え放送が途中で打ち切りになってもやるべきだろうという結論に達し、



◆ アムロよ……



こちらでお願いして、それに日本サンライズがのってくれたわけです。

ガンタムの根強いファン層というのは、結局、富野さんのファンであり、安彦さんのファンであるということもだんだんに判ってきて、安彦さんのイラストでなおかつボスターもつけようじゃないか、という意見が富野さんから出た時は、僕らとしてもほんとに嬉しかったです。

◆ 交響詩について

1集目と2集目にはBGMと主題歌が収められ、3集目はドラマを中心で本収録のBGMを少し入れ、これでガンタムの音楽というのは大かた終りなのですか、今更つくる4集目の交響詩というのは、いわば番外のようなもので、ガンタムの好きな人達に贈るプレ

ゼントのようなものなんです。

渡辺先生も松山先生も、最終的にガンダムを見終った後でいろいろ考えられたと思いますし、自分の書いた音楽がどういう風に使われていたか、また自分達が思っていた通りにドラマが進行して終ったのかという辺りで、いろいろなことを考えたようでした。

もう一つガンダムについて音楽を書いてみたいという希望もありますし、こちらとしても費用のこと、演奏時間のこと、編成のことなど放送に関する制約は全部とりはらって、思う存分ガンタムの音楽の世界を2人に書いて戴いてはどうかということになりました。

先生方も、かなり意欲を燃やし、長い期間、もう昨年からこういう企画が出ていて、今年も放送が終った直後から実際に動き始めていたわけで、まだスコアも上ってはいませんが、構想を練って貰っている段階です。

レコーディングが6月末の予定ですから、それ迄にスコアを上げて貰って十分に検討を重ねたうえで、音楽の世界だけでどこまでガンタムを表現できるかに挑んでみようということです。

そして、いずれガンダムが映画化されることになれば、その時にはその音楽も加えて使ってもらえ……と思っっているわけで、僕らにとってガンダムは木だ終っていないんですよ。

それにしても、こんなに何種類ものLPを、ドラマと平行して出したのは初めてですね。

●ガンダムの世界を歌う…

戸田恵子

◆歌うにあたって…

諸面をいただく前には、私自身の中に観念的な「アニメの歌」というものがありました。

もともと、アニメの歌らしい歌というのは別にないのだろうけれど、自分の中に潜在的に、可愛らしく歌うって言うのでしょうか……。というのも、子供の頃にマンガを見ていた時、毎週、主題歌が流れてきて、一緒に歌った思い出がありましたので……。

◆「きゅめきのミラア」

いわゆる一般的なイメージを持っていたのです。ですから、実際に曲をいただいた時には、なんて洒落ているんだろう……と思いましたし、またとても難しい歌でしたので、意外でした。

ラアラの歌は、神秘的なイメージがありましたので、レコーディングの時にはそれなりに工夫して歌いました。それとレコーディングが、ラアラの登場する前だったので、その時はもう少しテンポ・アップして歌いたかったな、とも思いましたが、実際に画面にラアラが登場してみるとテンポがビッ

◆「いまはおやすみ」

タリ合うのです。もしテンポ・アップして歌っていたらラアラのイメージではなくなっていたでしょう。残念ながら歌は本編では使われませんでした。が、とてもいい曲です。

この歌の心情というか、本当は淋しい歌なのですが、マイナーなメロディになっていないところがいいのでは。メジャーっぽくゆっくりしていて、悲しいんだけど、それでいてどこかに光が見えてくるような歌なのです。

悲しい歌を、悲しいメロディにのせるのは、ほんとにたやすいことだけれど、血みどろで闘っている。という痛切な感じがありますし、またイメージとして宇宙というのがありましたので、その宇宙の広がりみたいなものをアムロにやさしく、歌いかけなければいけないんだ……とも思いました。

間奏がとて長いのですか、その間奏を聴いていると、どんどん、どんどん……音が宇宙になって広がっていくの。感じでイメージがずーとふくらんでいくのです。ですからこの歌はステージで歌うのを聴くよりも、レコードをかけて、目と鼻、静かに聴いてもらった方がいいのではないのでしょうか。

こんなに広がりがありイメージの湧く曲というのもそうそうないのでは、と思います……私の大好きな歌です。

◆スタッフの熱気！

レコーディングに際し、スタッフの方々からは注文とか、特別の注意などはなかったです。比較的自由に歌わせていただきました。

私自身、この部分がどうの、こうのという細かいことよりも、とにかく、全体で把えて歌うということを大切にしました。

また、レコーディングで印象的だったのは、レコード制作に携わっておられた音楽関係のスタッフのみなさんの熱気でした。

アニメの歌だから……みたいな軽い気持ちなんて、全くなく、真剣なものなのです。納得のいかないところがあれば、レコーディング中でも、どんどん手直しがされていきました。

そのスタッフのみなさんの熱気が、私にもビシ、ビシと伝わってきて、すごいんだなって感動しました。

「きゅめきのラアラ」、「いまはおやすみ」の歌はあくまでも、ガンダムの挿入歌ですので、何回歌ってもイメージを崩さないように、歌い方には気を付けています。

私が歌った歌には違いないのですが、ガンタムの歌は……

みんなの歌なのですから……。

*インタビューにて収録



スタッフからのコメント

撮影

旭プロダクション

平田隆文／斉藤秋男

ガンダムの撮影については、動きを早く見せるためにカメラ・ワークの変化が多く、苦労しました。

また、撮影上の技術としては、マルチ撮影とかゴンドラ撮影なんかが多用され、手間が大変かかるうえ、時間との闘いがあったので、その点でもかなりキビシかったことは事実です。

それと、画をいかにきれいに撮るかということでは、われわれスタッフ・一同も細心の注意を払って、撮影にはかなり気を使いました。

一瞬に、そしてスピード感溢れる画面をだすには、普通3日で上げられる仕事量のものでも、徹夜して5日ぐらいかかったものもあって、精神的にも肉体的にも、大変疲れることの多い作品でした。

ですから、我われとしても、頑張っ

た作品だなあ」と本心からいえるのかこのガンダムだと思っています。

しかし、内容としても心に残る作品だったので、またガンダムみたいな作品が出来たら、ぜひもう一度やってみたいですね。

総監督の富野さんについては、ザンボットスリーから始まって、ゲイタススリー、ガンダムと3本続けて一緒に仕事をしてきて、そのどれもが内容的には水準の高い作品でしたか、その中でもガンダムは、ずば抜けて素晴らしい作品であり、富野さんの実力が本当によく判りました。

富野さんとは、もう長い付き合いですから、富野さんのアニメーションに対する考え方とか姿勢はよく解っていましたし、そういう意味でもガンダムは、富野さんか前々から創りたかった作品だったのでないでしょうか。

われわれ撮影スタッフとしても、富野さんや演出家に対して、「二二の虎

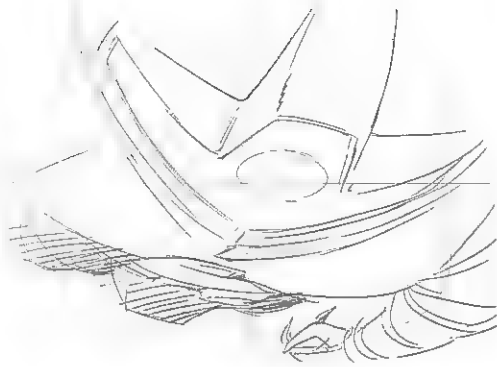
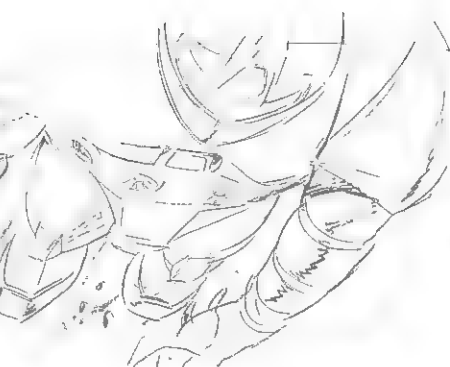
過光は要らないんじゃないか」とか「ここはブラシにしよう」とか、ざっくばらんに言えましたので、仕事はやりやすかったと思います。

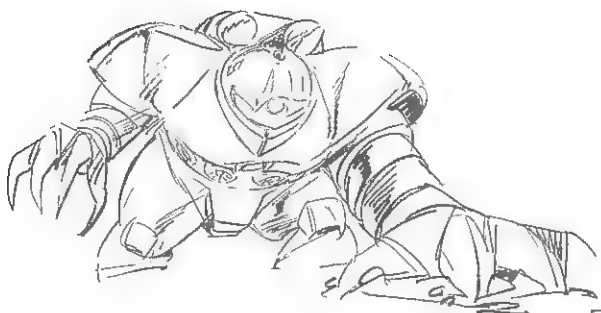
撮影作業時の注意としては、特に宇宙の暗い背景が多いので、セルのキズやゴミがついていると非常に目立ってしまうので、細心の注意を払って撮影が進められました。

また、キズがある場合は、照明などで補えるキズは補なって撮影しましたし、どうしてもキズが消えないものは、仕掛けからリテイクして撮り直したこともありました。

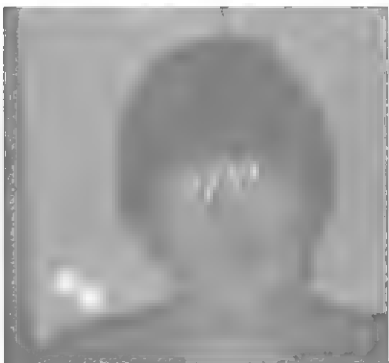
作業的にもスケジュール的にもキツかったのは、どこのパートでも同じだと思いますが、多勢のスタッフをまとめあげて、43本という長丁場をよく切り分け、これだけ見ごたえのある作品を創り上げた富野さんの実力には、心から敬服しました。

技術的に高いものが要求され、またわれわれとしても追求していかなければならなかったのが、いろいろキノイこともありましたが、みんなよく頑張っていてやり終えたと思います。





編集 鶴渕友彰



編集の仕事というのは、中身を見るよりも上りをきれいに、見やすいようにということに重点を置いているので、余り内容に没頭できないんです。どうしてもアラを見てしまっって、つなぎがどうのとか、あそこのリテークが直ってないじゃないかと、作品の内容を見ることが出来なくなりました。

富野さんとは3本目ですし、編集の上でも比較的思ったように切らせて貰いましたから、それほどの苦労は無かったと思います。

最初の方は動機も結構多かったし、ひどいのもあったりして大変でしたが、後の方はスケジュール的にも楽でした。制作にいい人が揃っていたので非常に楽でしたし、むしろ一番やりやすかったと思います。

ガンダムが映画化される時には、できたらまたやりたいですね。

整音 日向国雄

まず感じたのは、人人の写りや内容が濃くて音味があるな。一・二・三、それ、録音としてもキ・フクターの特徴をいかにするのは苦労しました。

普通アニメの音は、放送すると少しハイカかー音が少し固いわけですが、ガンダムの場合には内容もドラマチックで人間味があるので、普通よりは音質的に口ウを深くして、落着いて見られるように、低い大人の音質に合せたんです。ことに爆発音はどうしても高い音だから、例えばセリフも高い音にすると混って消えてしまうんですね。だからセリフはおさえて口ウを深くしたり、何しろ爆発音あり、セリフあり、さらに内面の感情を表現する音楽も加わってきますから、三種三様の音を生かすのに大分苦労したわけですね。

はじめの富野さんからの注文というのは、今までのアニメと違って極端な、



思い切った録音をしてくれと、内容が濃いと認めた表現があるわけだけど、音でも表現してはいいって言うんですね。場合によっては音だけの表現もあると、要するにキャラが出てこない場面は、音で表現してくれと言ったことだったのですから——それで富野さんのイメージに、こっちも追いついて行こうと思いました。

ガンダムは内容的にちよつと暗いし、フィルムの感じがちよつと重いし……それで作品の深味を大切にしながら、なんとか暗くないように音楽で感情を出したり、キャラクターの感情の起伏に従って乗らげたり、音のボリュームもころすところはころして、生かすところは大いにボリュームを上げて録音したわけですね。

松浦さんの選曲もよかったです、ますますよくなったと思います。

ただ、内容的にはもう少しレベルを高くしてもよかったんじゃないかと、少し惜しい気がしています。

どっちにしても、ガンダムは深く心に刻み込まれた作品です。

自分でも心の中に打たれるものが出て、タビタビしていても涙が出てくるような、感動してちよつと寒気がするような部分が、二、三ありました。

10ヵ月でガンダムが終ったら何だかがっかりして、もつともつと続けたいような気持でした。

劇場もののガンダムを作る時には、また是非やりたいですね。



仕上 デイーン

代表／長谷川洋

最初から期間がなくてこっちでは焦っているわけで、ところがチャートにしても色を増やそうとか、どうしてもこの色は駄目だみたいなことがあって、色指定がなかなか決めて貰えないわけですよ。結局、メインキャラの色指定100枚ぐらいを3日で描き上げたという感じでした。

安彦さんも富野さんも、とにかく何か今までと違ったのをやろうというのがあったし、僕の方も一回でいいから本格的な今までないロボットものをやってみたかったですよ。

ですから、影らしい影を使わずに色がえて強調したり、極端にシーンで色を変えたり、ワンカット、ワンカットで色を変えて髪の毛にグリーンを使ったり真赤をつかったりするわけですよ。安彦さんなんかも白目のないブライト

とか。ガンダムにしてもブルーホワイトの影を、普通だったら1段落すところを2段ぐらい落して重々しきを出したり、地上と宇宙の爆発を色分けして、宇宙の時は紫系で表現したり、いろいろな試みができました。だからある程度、安彦さん、富野さんの気持に添った作品になったと思います。

そういう変ったことをしないと、サンライズは今までメカですつと押してきているし、メカのサンライズと言われているくらいですから……。

ガンダムはヤマトより難しくて、1回見落すともう先がわからなくなつて……ただ、今までの中では一ばんチームワークができていた、スタッフがまとまって「やろうノ」という感じがあり、心に残る作品だったと思います。アニメにしろ映画にしろ、10人いれば10人の見方があるわけだし、10人が10人全部を満足させるわけにはいかないので、みんなのことを考えながらも自分で満足のいくものをつくらなとい一ばんつまらないですよ。

やるからには作品も選んでみたいけど、現状としてはみんなを養うためにも厭な仕事でもやらなければいけないですし、のめり込んでいい仕事をした分だけ、それに見合った製作費が出てもいいんじゃないか……という気持はありますけどね。でも、ある程度ひらき直らなければ、こういう仕事は出来ないですよ。

受けた仕事は誠実にやっています。



仕上

角田きみ子／加藤はるみ 齊藤一枝（デイーン）

ガンダムは長セルが多かったし、スケジュールもきつく結構大変でした。特に爆発場面が多かったから、色トレスで苦労があったみたいです。

大分前の仕事だし、余り覚えていないですね、苦労しか覚えていない。次の仕事に入ると忘れてしまつて……例えば仕事としては、ガンダムもトライターG7も変らないのね。

人によつてはシャアが好きで感激しながらやっていた人もいたけれど、キャラには余り興味がなくなつて……。

ただ、登場人物が多かつたから大変でした。それにガンダムと敵のロボットが取っ組み合っているとどう駄目、イライラしちゃつて……線がなかったり雑だったりして動画が悪いと、よく判らなくて……ずい分ありましたよ。

この会社には、この仕事好きでやつ

てる人って余りいないみたい。入った動機もまちまちだし、動画の仕事って多少才能が要るみたいけどこの仕事は、努力と忍耐と訓練あるのみ……って感じで……。仕事って、好きならそれに越したことはないけど、それじゃ遊びになっちゃうし……。

好きじゃ出来ないんじゃない？

やっぱり何も考えずに、無心にやるのが一ばんいいみたいです。



声優からの 「コメント」



飯塚昭三 (リュウ・ホセイ)

ガンダムというのはいくらも面白いム
トがあるんですよ。作品もよか
たし、スタッフ、ゲスト、参加協力し
た人達の人間が暖かかった、いい人
達が集ってつくったのが表れたとい
うか。そのいいムードを大事にし
たい、良い気分を大事にしたい
ガンダムについては、こう何かふ
わっとした中で、そっとしておきたい
っていう気持ちがあるんですよ

リュウについて言うなら、正直いっ
て把握できないまま死んでいったという気
がする。暗中模索の役柄というか……

リュウ自身も爆発的な人気にならな
いうちに死んで、その死を無駄にしな
いでみんながどうやって生き抜いてい
くかみたいな、刺激と起爆剤ではない
か、作品上生きている時よりも死んで
からの状況設定をよくして……一つの束
で石ですよ。役者の僕としてはずっ



とやっていたんだけど、作品のトカ
らいば殺した方がよかったわけて……
ガンダムというのは、今までにな
アニメの青い漫画というのかな？
まだ解明されていない……出つくして
るのに、まだ出てこない……

役者の方も用語にしろ、内容にしろ
よく判らないまま演じていて、後から
「え？えっ!?」みたいな感じで取り組
み始めたという部分があるんじゃない
かと思うんですよ

だから僕らとしては、再放送よりも
ハートIIをとって欲しい。次にくるも
の、……というのはどうか、という未来
像が欲しいんですよ

ガンダムという作品はSFの正統派
にも評判がいいわけで、SFの作家か
らいいぞ、と言われるのはやっぱり
いい作品じゃないかと思うわけです。だ
から、これを起爆剤にして次をどうし
たらいいの、そっちが知りたいわけ
です

ガンダムの集大成もいいけど、ガン
ダムの過去をほじくり出すだけじゃな
くて、スタッフがいかに過剰のノルマ
と低賃金で働いているか、役者もまた
同様だということを、波及してほしい。

このアニメの現状の中で、どうすれ
ばいい作品とめぐり合えるかを模索す
るような本に、是非して下さい。

アニメファンですか？加熱すればす
るほどいい……人間の生き方、描き方
の中でどう感じるか、どう伝えどう生
きるかの深さの中で育ってほしいです



沢田敏子 (アムロの母)

第1話の中に声だけなんです、
「アムロノ強く生きなさい」

というセリフがあつて、お母さんとい
う方には少年の母という、いかにも
お母さんらしい固定観念があつたもの
ですから、それを演じようと思つてた
んですよ

ところが「再会、母よ」でアムロと
別れるシーンになって、演出の方から
その「泣き」は違う。息子と別れる母
の切なさではなくて、もっとドライに
自立した一人の女として演じてくれ
って云われましてね。正義のためにお
母さんも闘っている……母は母なりの世
界があり人生があつたわけで、書いた
人は随分シビアな捉え方で、一人の女
性を書いたんですよ

昔ではガンダムはよみの深い作品だ
と言われてますでしょ。もっと出して
いただきたかったな



白石冬美 (ミライ・ヤシマ)

とても印象的だったのは、最初の絵の色調が「あれっ?」という感じで、今までのケバケバしい漫画の色調ではなく、おさえた色というか、冴えた色調がとっても新鮮でした。

他のロボットものに比べて明らかに違うなという感触は、一回目からあったんですけど、仕事の関係や時間帯の関係で、外側の人間として通してみることができなかったのも、何かよかったですね。だから私にとってガンダムというのは、楽しかったし、やってよかった作品だということに尽きます。

仕事のチムワークもよかったし、みんなも燃えてたし、狭い所で大きな宇宙まで広がるドラマをつくる面白さみたいなものがありました。

ミライの役は、今までにない大人っぽい役でしたから、松浦さんの演出に

従って、ミライという役をつくっていく楽しさがありました。

ミライは、オーディションの時からあやったら、こうやったらという親切な演出をして貰った役だったんですね。だから聞いて下さる方々に、あ、こんな役もできるんですねとか、あんなに落ち着いた声も出るんですね、という新しい印象を与えたという収穫もあったわけですね。

バック・イン・ミュージックにもリクエストカードが沢山くるんですね。ガンダムと関係ない番組なんだけど、反響や手応えがすごいんです。

演じる側は作業の中でよく判らない部分があるんですけど、私達以上によく知っていて、へえ、そういう意味なの? あ、そうだったのかと、却って教えられたり、こんなに作品を自分の内側に共通に受け止めて、自分の中で分析して返してくれた作品は珍しいんじゃないかと思いました。

この間もバスに乗っていたら、駒場の学生さんだと思うけど、あー、早くガンダム再放送になんねえかな。なんて言ってるのね。それぐらい話題になってるんですね。

私が今望んでいるのは、一日も早く再放送になって、見る側の人間として最初からジクリと見てみたい。それから改めてガンダムについて考えてみたいし、劇場用になったらダイジェストであっても、自分の心に留めるためにも劇場に観に行きます。

戸田恵子 (マルチダ・アジャン)

マルチダは、何しろ初めてのアニメ出演だったので、無我無中で終えて、今になってこんなに人気が出てきたことに驚いています。

自分ではよく判らないのですが、何といっても主役のアムロが初めて恋心らしきものを抱いた人という設定がよかったのではないのでしょうか。それにはアムロを演じた古谷さんの演技とか、その他のまわりの皆さんの力が大きかったのではないかと思います。

面白いことに、ファンレターのほとんどが女性なんです。アニメの中で、マルチダみたいなタイプの女性が出てくるのは初めて、という意見が多く、女なんだけれど軍人で厳しい感じがいいとか、多少宝塚的な要素もあって、宝塚が女性にウケルというのと同様の感じだったのでないかとも思います。

ただ、余りにもはかなく散ってしま



い、女としては可哀想な人で幸せ薄いという感じでした。

軍服姿のマルチダしか画面には出てきませんでしたが、私服だとどんな感じかな、とか、また彼と一緒に時はどんなだろうかと思ったりもしました。

声だけの出演っていうのは難しく、芝居自体を把握していないとダメなんです。芝居というより日常生活でしょうね。宇宙でこのゆうことがあったら……というのは想像しにくい。でもその想像も日常の中から出てくるわけですね。

また、声優は声だけの演技で体で表現できないけれど、画面の中のキャラクターは動いているのですから、その声をどう表現するかというのは難しい事です。

表現するにしても私自身ではない。マルチダはマルチダなんて、例えば、何か物を持ち上げたとして、重い物だったらその重い感じがマルチダにも何種類かあって、言い方にも何通りかあるわけでその中から一ばんその画面にあったものを的確に表現しなければいけない。だからキャラクターの把握がとても大切になります。

舞台の場合ですと何百回も台詞を言っ、何ヶ月かけて稽古をして一つのものに絞っていくんですが、アフレコの場合は限られた時間で即時に作りあげていくので、しまったと思ってももう間に合わない事もあります。

それだけに妙な緊迫感があって、アニメの仕事っていうのは私は好きです。



ひろせ まさし
広瀬正志 (ランバ・ラル)

アニメにしては、ドラマチックで感動的な場面の多い作品でした。作品が深いというか、人間的に深いものに触れている。スケールも大きいし、人物の配置も非常に巧みでいろんな人間的な存在を描いているんです。

僕のやったランバ・ラルにしても一英雄の物語ではなくて、ハモンとの関わり合いとか、武将としての性格とか、少年アムロに対しての情とか、それを実にさりげない台詞の上手さで表現していて、僕かやっていた限りでは台本がすごくよかったし、劇的な場面もあったし、難しかったけど面白かった。キャラクターのイメージからは、僕なんかよりもっと重厚な先輩がやった方がいいんじゃないかなんて思ったり：しかしランバ・ラルというのは、非常に印象的で頭の中から離れない。また演ってみたい役ですね。

なかや
中谷ゆみ (ハモン・ラル)

一人の女としてああいう生き方ができるのは……いいですね。夫のために、あそこまでやるのかなという気はしますけど、自分にはできないから、余計に好きです。

大の仇討のために、男の部下をひき連れて敵に特攻をかけるというのは、演っていてなかなかいい気分でしたし、「好きだったよ、坊や」とか

「君のことを私が気に入ったからなんだけど……」みたいな台詞は、自分で言っていてウワイオってなっちゃって、こういう台詞を言ってみたかったんだな。って、気持ちよかったですよ。

ハモンというのは、そんなに美人ではないし、それほど濃厚な色っぽさがあるわけでもないんだけど、やっぱり一つの理想の女性像なんでしょうね。ガンダムってすごい人気ですね！



こやま
小山まみ (キシリア・ザビ)

キシリアの役を貰った時「えーっ。驚いて、キャストイング・ミスではないだろ。かって、ただ冒険でしたし挑戦しがいのある役でした。」

ジオンの他のキャラでも少しは人間臭味を残していたのに、なぜかキシリアだけは人間味を削除されて、その意味では非常にやりにくかったです。

声だっと思議してつくったわけじゃないんですけど、キシリアの絵を見ていると自然にああいう声になってしまふんですね、冷酷無比というか……

そうそう、キシリアって仮面を被っているんですけど、普通はミキサの人がファイルターをかけるのに、ガンダムではなぜか自分で片手に台本を持って、片手でファイルターをかけながら台詞をしゃべるわけですよ。すると台本がめくれないわけです、物理的にも苦

労しました。



しあさわかれと
塩沢兼人 (マ・クベ)

実をいうとあの役を貰った時にはその回で死ぬ役だと思ってましてね、丁度3つぐらいの兼ね役があつてマ・クベを地声で演れないものですから、初めに声をつくってしまつたんです。

ところが次の回にも出てくる。当分続くのかなと思つていたら、マ・クベは一応持ち役でお願いしますというところで、さあ大変！それからは毎回頭しみもあつたけど、苦しみましたね。

恐らく今までにないキャラクターでしたから、その意味ではいろいろ試せ

たし、遊ばせて貰いました。

初めは「なんや判らんアニメやな」片仮名の名前も沢山あるし、聞いている人は判るのかな、なんて考えたりして。ただ人間対人間を、あそこまで複雑な関係でシリィアスにかみ合わせたアニメというのは、やっぱりないんじゃないか、という気はしました。



Vocal =/x アが来る!!

●挿入歌スコアー①

シャアが来る!!

作詞／井荻麟・作曲／渡辺岳夫
編曲／松山祐士・歌／堀光一路

シャア！ シャア！

今はいいのさ すべてを忘れて
一人残った 傷ついた俺が
この戦場で あとに戻れば地獄におちる
シャア！ シャア！
ビーム カがやく
フラッシュバックに 奴の影
シャア シャア シャア
シャア シャア シャア
流した血しぶき 後で後で拭け
狙いさだめる 俺がターゲット
シャア シャア シャア
シャア シャア シャア

今はいいのさ すべてを捨てて
一人残った 屍の俺が
この戦場で もがき苦しむ地獄の炎
シャア！ シャア！
ビーム カがやく
フラッシュバックに 奴の影
シャア シャア シャア
シャア シャア シャア
一人で死ぬかよ 奴も奴も呼ぶ
狙いさだめる シャアがターゲット
シャア シャア シャア
シャア シャア シャア

ビームきらめく 雲を裂く
生きて見つめる……

Staff E: Musical notation with a whole rest and a half note.

Staff F: Musical notation with a whole rest and a half note.

Staff D.S.: Musical notation with a whole rest and a half note.

Vocal 今はおやすみ

●挿入歌スコア②



いまはおやすみ

作詞／井荻麟・作曲／渡辺岳夫
編曲／松山祐士・歌／戸田恵子

翼をひろげて あなたを待つわ
きょうのあなたは 辛いのかしら
そんなことない わたしたち
だから ねえ おやすみ アムロ
こんな時代と人はいう
このぬくもりが 確かなら 確かなら
見つかるよ
夢 それは 夢 夢

翼をひろげて あなたを抱くわ
あした あなたは寂しいかしら
そんなことない わたしたち
だから ねえ おやすみ アムロ
こんな二人が巣立つとも
ただ悲しみが 果てなくて 果てなくて
あこがれる
夢 それは 夢 夢

あした二人は血みどろで
風に 風に 風に舞う

Andantino moderato

A F 4 **A** F

B F Am7 Gm7 Am7

さき-ひろげて-あなたを-待つわ-きょうのあなたは-辛いのかしら-
さき-ひろげて あなたを-待つわ-きょうのあなたは-辛いのかしら-

B^bmaj7 Am7 Gm7/Am7 D

だからねえ-おやすみ-アムロ

D - - D^b C C B^b Am7

こんな時代と人はいう
このぬくもりが 確かなら 確かなら

B^bmaj7 Am7 D

見つかるよ
夢 それは 夢 夢

D B^bmaj7 Am7 **D**

あしたあなたは-寂しいかしら-
あしたあなたは-寂しいかしら-

E

D.S.

E B^bmaj7 Am7

だからねえ-おやすみ-アムロ

Gm7 G^bmaj7 **E** F

に-かぜに-かぜに-ま-う-

G

F.O.

Vocal きらめきのララァ

A *Alegro*
E^b add9

B E^b A^b/E^b E^b A^b/B^b F^b/B^b

Gm7 A^b7 Gm7

C A^b7

Gm7 A^b7

きらめきの ララァ
ふたつの ころに
ほしがとびこみ めざめる ララァ
ゆらめきのひとみにうつす はるかな海
めくるめくいのちのながれ 二人ゆれて
そらにまい そらにはばたく はばたく

Gm7 **D** F^bm7 Gm7

F^b7 B^b G^b7 B^b7 E^b add9

きらめきの きらめきの
ふたつのころに
ほしがとびこみ めざめる ララァ
ゆらめきのひとみにうつす はるかな海
めくるめくいのちのながれ 二人ゆれて
そらにまい そらにはばたく はばたく

E **E**

D.C

E

F. O

E

F. O

●挿入歌スコア③



きらめきのララァ

作詞／井荻麟・作曲／渡辺岳夫
編曲／松山祐士・歌／戸田恵子

きらめきの きらめきの
ふたつのころに
ほしがとびこみ めざめる ララァ
ゆらめきのひとみにうつす はるかな海
めくるめくいのちのながれ 二人ゆれて
そらにまい そらにはばたく はばたく

ときめきの ときめきの
ふたつのたましい
ときをみつめて うたうよ ララァ
つややかなひとみにもえる うつくし君
くりかえすいのちのさだめ 二人あそぶ
そらにまい そらにはばたく はばたく

ニュータイプ
アムロとシャアの出合い……そして新人類とは、／

機動戦士ガンダム 記録全集 4

★豪華保存本／限定発行 — ●全5巻刊行予定

本書の主な構成内容

- 第27～34話のビジュアルダイジェスト収録
- 富野喜幸がメカニック設定意図を解説
- 安彦良和のデッサン画集を特集
- Spot Light・メインスタッフ第3弾
 - ★松崎健一(SF設定)★貞光紳也(演出)
 - ★斧谷 稔(絵コンテ)★小鹿英吉(演出)
- 人物、美術、メカニック設定資料満載
- 放映記録・スタッフ、キャスト紹介
- 制作スタッフ&声優コメントを収録
- ★安彦良和オリジナル綴じ込みポスター

※本書の内容が若干変更になる事がありますのでご了承下さい



8月下旬
発売予定

予約申し込み方法

- お申し込みは本誌についている愛読者カードに、必要事項を書いてお送り下さい。
- お申し込みになりますと、日本サンライズより代金支払いの方法、及び本書のパンフレットを書面にてお知らせ致しますので、それまでは現金を送らない様をお願い致します。
- 本書の発送は8月下旬以降になります。
- 尚、本書は限定発行ですので、万一、入手できない場合は御了承下さい。
- 本書についてのお問合せは日曜、祭日を除く平日の午前11時より午後5時まで03(399)8962 日本サンライズあてにお願い致します。

造本・体裁

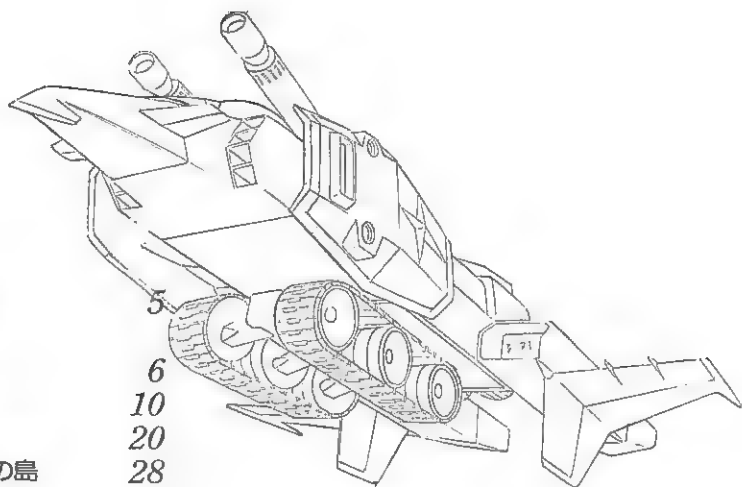
- 判型 B5判(左右18.2×天地25.7cm)
- 頁数 全224ページ建て
- 用紙 両面アート(90kg)上質(90kg)を使用
- 造本 ハードカバー、堅牢上製本仕上げ(角背・カガリ綴じ)
- 色数 4色・128ページ・2色32ページ・1色64ページ
- 印刷 オールオフセット
- ★綴じ込みポスター

定価2,900円

〈送料別途350円〉

*原則として記録全集3をお買い上げの方には4の案内書をお送り致します
*記録全集3をお買い上げの方で、まだ1・2巻を入手されていない方には、特別製作いたしますので別途、官製はがきにてお申し込み下さい。詳しい説明書をお送り致します
*お申し込みの方で18才未満の方は、必ず保護者の方の署名、捺印をお願い致します

CONTENTS



ビジュアルストーリー編

●登場キャラクター	6
●第13話 再会、母よ…	10
●第14話 時間よ、とまれ	20
●第15話 クフルス・ドアン	28
●第16話 セイラ出撃	32
●第17話 アムロ脱走	38
●第18話 灼熱のアッザム・リーダー	46
●第19話 ランバ・ラル特攻!	54
●第20話 死闘! ホワイト・ベース	62
●第21話 激闘は憎しみ深く	70
●第22話 マ・クベ包囲網を破れ	78
●第23話 マチルタ救出作戦	86
●第24話 迫撃! トリプル・ドム	94
●第25話 オデッサの激戦	102
●第26話 復活のシャア	110

キャラクターシート	118
-----------	-----

ガンダムフオ・アルバム / 安彦良和	123
--------------------	-----

特別寄稿・現在、僕等が目指すべきものは「アニメーション映画」でなければならぬ / 安彦良和	131
---	-----



設定資料編 137

●人物設定	138
●美術設定	152
●メカニック設定	166
●スタッフリスト・放映記録	188
●キャスト&声優リスト	189

ガンダムにおける音楽観 / 富野喜幸	190
--------------------	-----

spot light / メイン スタッフ

●渡辺岳夫 (作曲家)	195
●松山祐士 (作曲家)	199
●松浦典良 (音響監督)	203
●松田昭彦 (効果)	207

制作スタッフ&キャスト

●ガンダムレコーディングディレクト / 藤田純二	211
●ガンダムの世界を歌う / 戸田恵子	213
●スタッフからのコメント	214
●声優からのコメント	217

挿入歌・スコア

●シャアが来る!!	220
●いまはおやすみ	221
●きらめきのララア	222

★オリジナル・ポスター	〔巻末〕
-------------	------

機動戦士ガンダム・記録全集³

昭和55年7月1日発行

発行者／岸本吉功

発行所／株式会社日本サンライズ

〒167 東京都杉並区上井草2-35-11

電話／東京(03)399-8962

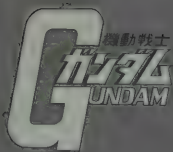
編集者／株式会社ニューアート・クリエイション

印刷・製本所／小宮山印刷株式会社

定価 2,900 円

●許可なく本書の転載複製を禁ず。

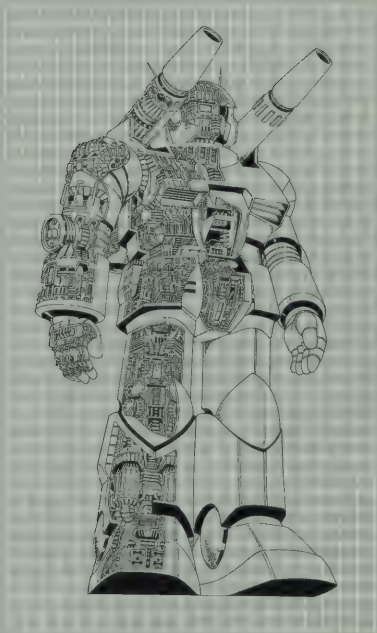
落字・乱丁本のお取替えは直接、小社までお送りください。(送料は小社で負担します)



記録全集 3



MOBILE SUIT GUNDAM

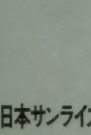


Presented by
NIPPON SUNRISE

機動戦士

Ζ

記録全集



日本サンライズ

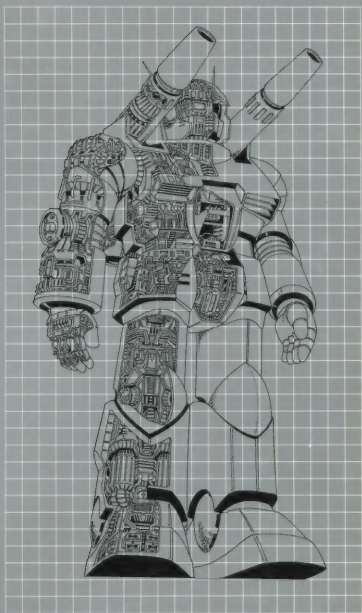
機動戦士
ガンダム
GUNDAM

記録全集 **3**



MOBILE SUIT
GUNDAM





Presented by

NIPPON SUNRISE

機動戦士

力
斗
ダ
ム

記録全集

3

日本サンライズ